

# PC PLAYER



**Star Trek auf CD-ROM**

**Deep Space Nine Test  
Exklusiv: Klingon!**

**Civilization II Special**

**So bauen Sie  
eigene Szenarien**

**Exklusiv im Test**

**Zork: Nemesis  
Abuse, Sting**

**Hardware für Spiele**

**Alle Infos über die  
neuen 3D-Karten**

**Bis zur letzten Mission**

**Komplette Lösung:  
Wing Commander 4**

► **Terra Nova:** Tips von den Programmierern ► **Daggerfall:** Die Rollenspiel-Revolution  
► **Fantasy General:** So entstanden die Levels ► **Küchenschabe:** Bad Mojo im Grusel-Test

# Command & Conquer Mission CD: Der Ausnahmezustand.

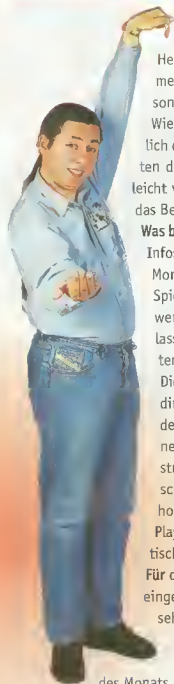


Zwischen zwei Filmen kämpft man sich durch den Kühlschrank. Zwischen „Command & Conquer: Der Tiberiumkonflikt“ und der demnächst erscheinenden Fortsetzung „Alarmstufe Rot“ kämpft man sich durch 8 neue NOD, 7 neue GDI und 10 neue Multiplayer-Netzwerk-Level der Mission CD. Das funktioniert aber nur, wenn Sie den Tiberiumkonflikt Ihr eigen nennen können. Wenn nicht, haben Sie leider am falschen Ende gespart, Geizhals.

## COMMAND & CONQUER

MISSION CD: DER AUSNAHMEZUSTAND

# Alles neu macht der Mai...



Herzlich willkommen zur neuen PC Player. Und damit meine ich diesmal nicht einfach die aktuelle Ausgabe, sondern die generalüberholte, verbesserte PC Player. Wie Sie schon am Titelbild gemerkt haben, sind wir endlich durch den Frühjahrsputz durch. Den Staub der letzten drei Jahre haben wir abgeschüttelt und mit einem leicht veränderten Look alles moderner gemacht – ohne das Bewährte und Gute zu vernachlässigen.

**Was bedeutet das für Sie?** Nun, in erster Linie noch mehr Infos zu den wirklich wichtigen Spielen. Da sich jeden Monat aufs neue beweist, daß die meisten Leser und Spielekäufer sich auf ganz wenige Hits konzentrieren, werden wir das in Zukunft auch tun. Keine Panik, wir lassen garantiert keinen Test deswegen aus; die beliebten Spiele erhalten nur mehr Seiten im Heft.

Die wohl wichtigste Änderung dieser Ausgabe ist allerdings unser neues, modernes Bewertungssystem. In den letzten drei Jahren haben auch wir das traditionelle »Hunderter«-System benutzt, um Spiele einzustufen. Doch dieses zwölf Jahre alte Schema ist inzwischen von der Bandbreite der Spielprogramme überholt worden. Ab Seite 28 stellen wir Ihnen vor, wie PC Player Ihnen ab sofort noch klarer, deutlicher und kritischer sagt, welche Spiele Ihr Geld wert sind.

**Für den eiligen Leser** haben wir noch eine weitere Hilfe eingebaut: Am Rand des Editorials, gleich auf Seite 3, sehen Sie in Zukunft, welche Spiele unsere neuen Auszeichnungen »Gold Player« und »Platin Player« erreicht haben. Ein Blick genügt, um die Highlights des Monats zu erfassen.

Und als letzte Neuerung sind wir ab sofort auch im Internet vertreten. Ab dem 17. April können Sie sich bei »www.pcplayer.de« einloggen, um täglich neue Infos aus der Spielewelt abzurufen. Mehr dazu finden Sie auf Seite 25.

Wie gefällt Ihnen die neue PC Player? Schreiben Sie uns; am besten per E-Mail unter »leser@pcplayer.mhs.compuserve.com«. Oder als Brief an den DMV Verlag, Redaktion PC Player, Dornacher Str. 3d, 85622 Feldkirchen.

Viel Spaß beim Lesen,

Boris Schneider



**Civilization 2** war uns der erste Platin Player in der Geschichte unserer Zeitschrift wert. Warum dieses Strategiespiel alle Maßstäbe neu setzt, lesen Sie ab Seite

**32**

**PLATIN  
PLAYER**



**Fantasy General** setzt ein neues Richtmaß im Bereich der rundenbasierten Strategiespiele. Szenario, Bedienung und Spieltiefe erreichen den Gold Player auf Seite

**58**

**GOLD  
PLAYER**



**Terra Nova** schafft es, 3D Grafik, Strategie und Action geschickt miteinander zu verbinden. Pfiffige Missionen und neue Ideen verhalfen zum Gold Player – mehr ab Seite

**68**

**GOLD  
PLAYER**



**Zork: Nemesis** begeistert mit fantastischer Grafik, irren technischen Tricks und einem ausgefeilten Plot. Warum dies den Gold Player wert war, lesen Sie auf Seite

**120**

**GOLD  
PLAYER**

# ZORK NEMESIS™

GEFANGEN IN DER  
EWIGKEIT DES  
VERBOTENEN LANDES

• 6 riesige Welten voll mystischer Rätsel

• 14 Hollywood-Stars in packenden Videoanimationen





**OUT NOW!**  
AUF CD-ROM  
FÜR DOS ODER WIN 95

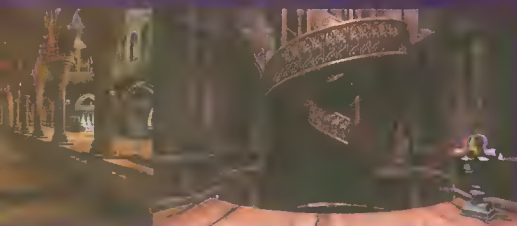
Eine geheimnisvolle Macht zieht Sie in ihren Bann. Mystische Rätsel und unerklärliche Phänomene verlangen nach eindeutigen Lösungen. Doch der Weg dorthin beansprucht all Ihre Sinne aufs äußerste. Scurrile Abenteuer, meisterhaft animiert, fesseln Sie am Bildschirm. Tauchen Sie ein in das unheimliche Reich des NEMESIS.

WELTPREMIERE!

MIT  
SENSATIONELLEM  
360°-RUNDUM-  
SCROLLING

DURCH  
Z-VISION-SURROUND-  
TECHNOLOGY

• Atemberaubende Soundtracks von SOUNDELUX MEDIA LABS



**ACTIVISION®**

Im Exklusiv-Vertrieb von

**BOMICO**  
Kaufmann & Wiegmann

# PC PLAYER



Der erste  
spielbare  
Prügel-Film...  
Time Commando  
ab Seite

14



Bauen Sie Ihre  
eigenen Welten...  
Civilization 2 ab  
Seite

32



## Aktuell

<b>Preview: Daggerfall</b> Ted's World.....	10
<b>Preview: Bland &amp; Magic</b> ZauberKünstler.....	12
<b>Preview: Time Commando</b> Der Prügel-Film.....	14
<b>Preview: Battle Race</b> Nicht die übliche Raserei.....	10
<b>Messe: CeBIT 96</b> Harte Zeiten für Spieler.....	20
<b>Kurzmeldungen</b> .....	22
<b>Hilparaden</b> .....	24

## Software

<b>Test: All this time</b> Alle Zeit für Sting.....	144
<b>Test: RTL Samstag Nacht</b> Karl Ransauer ist tot!.....	146
<b>Ölzarre Anwendung:</b> Selbst ist der Mann.....	132
<b>Neue Shareware:</b> Der ZauberKünstler.....	148
<b>PC Player online:</b> www.pcplayer.de.....	25
<b>Bug-Report</b> .....	149
<b>Hall of Fame:</b> Westwood Compilation.....	120
Gabriel Knight, NHL Hockey.....	129

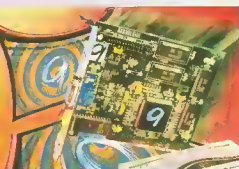
## Hardware

<b>3D-Grafikkarten-Report</b> Dreifach gut.....	130
<b>Neue Soundkarten</b> Terratec bittet zum Tanz.....	134
<b>Pentium Pro Nachlese</b> Pure Prozessor Power.....	130
<b>Keine Panik: Uninstall</b> ...und tschüß!.....	140
<b>Technik Treff</b> .....	182

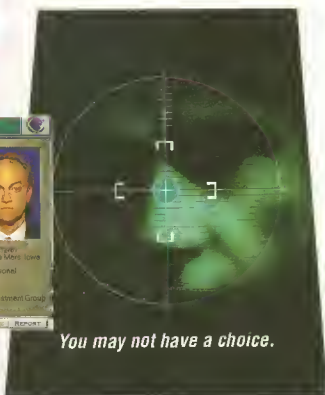


Alles was ich habe,  
ist meine Küchen-  
schabe... Bad Mojo  
ab Seite **104**

Jetzt kommen die neuen Turbolader...  
3D-Grafikkarten ab Seite **130**



Das große Spiel der Spione...  
Spycraft ab Seite **86**



*You may not have a choice.*



Musiker Sting auf CD-RDM-Pfaden... All this  
time ab Seite **144**

## Specials

<b>Civilization 2</b>	
Bie History .....	32
Der Test .....	34
Der Editor .....	48
<b>Boop Space 9</b>	
Bie Story .....	48
Der Test .....	58
Bie Klingonen .....	58
<b>Fontosy General</b>	
Der Test .....	58
Bie Story .....	84
<b>Terra Nova</b>	
Der Test .....	88
Das Interview .....	72
Bie Tips .....	74

## Spiele-Tests

38 Pinball VCR .....	98
Abuse .....	92
Arcade America .....	88
Bad Mojo .....	184
Botman Forever .....	188
Civilization 2 .....	34
Cyberio 2 .....	112
D .....	118
859: Horbinger .....	58
Fontosy General .....	58
Fost Attack .....	84
Johnny Bozookatone .....	99
Kingdom o' Mogic .....	186
Lode Runner 8nline .....	94
PGA Golf Europe .....	118
Return of Arcade .....	128
Ripper .....	188
Silent Hunter .....	88
Spote Bucks .....	114
Spud! .....	124
Spycraft .....	86
Strike Boss .....	78
Super Stardust .....	182
Terra Nova .....	88
Zork: Nemesis .....	128

## Tips & Tricks

Anvil of Bawn .....	158
Ascendancy .....	181
Command & Conquer .....	181
Command & Conquer Mission CD .....	184
Crusader - No Remorse .....	181
Bestent 2 .....	181
Buke Nukem 38 .....	178
Terra Nova .....	74
Warcraft 2 .....	158
Wing Commander 4 .....	178

## Rubriken

Editorial .....	3
CD-RDM-inhalt .....	8
Impressum .....	179
Inseratenverzeichnis .....	179
Leserbriefe .....	188
So werden wir .....	28
Vorschau .....	189
Finale .....	198

# KNUELDEL-STRATEGIE



Blue Byte schlägt wieder zu: Die Siedler 2 scheint genau so ein Suchtspiel zu werden, wie der Vorgänger. Die Demo-Version finden Sie auf dieser CD.

Auf dem CD-ROM dieser Ausgabe der PC Player plus finden Sie unter anderem eine Demo der Fortsetzung von »Die Siedler«, eine spielbare Demo von »Terra Nova«, sowie eine Demo mit sechs bisher unbekannten Levels von »Warcraft 2«. Außerdem haben wir in diesem Monat das Video-Format erneut umgestellt, so daß das Geruckel auf langsamen Systemen der Vergangenheit angehören dürfte.

**E**s ruckelt, und ruckelt und ruckelt. Gemeint sind die Reaktionen einiger Leser auf die Videos, die wir in den letzten drei Monaten auf dem CD-ROM der PC Player plus veröffentlichten. Auf Pentium/90-Systemen und schnelleren Boliden gab es selten Schwierigkeiten. Probleme bereiten leistungsschwächere Systeme. Die Videos laufen zwar auf Otto-Normal-Computern, also DX2/66-Computern, allerdings müssen dann die Treiber für die Grafik- und die Soundkarte auf dem neu-

esten Stand und möglichst optimiert programmiert sein. Da das nicht bei allen Lesern der Fall ist, haben wir in diesem Monat unser Video-Format zurückgestellt. Mit dem neuen, alten Format dürfte es auch auf kleineren Computern keine Schwierigkeiten mehr geben. Schnuppern Sie in diesem Monat deshalb unbedingt nochmal rein, in die Multimedia-Leserbriefe, und Heinrich Lenhardts Test von »NBA Live '96«.

Für die Videos auf dieser und den nächsten CD-ROMs benötigen Sie die Treiber für das bisher verwendete Indeo-Interactive-Format nicht mehr. Wir belassen sie



Looking Glass baut die 3D-Engine der Vorgänger-Spiele (Ultima Underworld, System Shock) weiter aus und verlagert das Spielgeschehen auf die Oberfläche. Was dabei herauskommt, sehen Sie in der Terra-Nova-Demo auf dieser CD-ROM.

allerdings noch auf der CD, für den Fall, daß Sie sich einmal andere Videos in diesem Format anschauen wollen. Wer bereits mit Windows 95 arbeitet, muß gar keine Treiber installieren. In dem Fall können Sie sich die Videos dieser CD-ROM sofort anschauen. Die Treiber für unser neues Format installiert Microsoft automatisch

## ANSPIELTIPS DER REDAKTION

### ► Nico Ernst:

Schon die erste Version hat mich fasziniert: Die Siedler 2 ist genau die Art von Echtzeit-Strategiespiel, die mich fasziniert. Allerdings sollte man etwas Zeit zum eingewöhnen übrig haben.

### ► Henrik Fisch:

Warcraft 2 gibt es zwar schon seit einiger Zeit. Wer Echtzeit-Strategiespiele mag, sollte die Demo-Version unbedingt anschauen. Außerdem bietet unsere CD-Version sechs bisher unveröffentlichte Levels.

### ► Jörg Langer:

Alle Fans von Fantasy General sollten sich auf diesem CD-ROM die Slide-Show mit dem Spielverlauf anschauen. Dort geben wir wertvolle Tipps für einen erfolgreichen Schlachtverlauf.

### ► Heinrich Lenhardt:

Da Kracht das Eis: Wenn Sie Eishockey mögen, kommen Sie um Wayne Gretzky und die NHLPA All-Stars eigentlich nicht herum. Unbedingt ausprobieren.

### ► Boris Schneider:

Seek and Destroy ist für mich die Demo dieses Monats. Das drehende Scrolling hat mich vom Hocker gehauen. Außerdem ist es eines dieser Spiele, das man mal eben zwischendurch spielen kann.

### ► Florian Stangl:

Wer auf Action mit 3D und Strategie steht, sollte sich die neue Looking-Glass-Demo von Terra Nova anschauen. Das Spiel haben wir übrigens in dieser Ausgabe getestet.

### ► Monika Stoschek:

Sie mögen Knuddel-Grafiken in einem Strategiespiel: unbedingt Baldies von Atari Interactive installieren. Bringen Sie dafür aber etwas Zeit mit, damit Sie sich ins Spielprinzip einarbeiten können.

### ► Weitere Demos auf dem CD-ROM:

Age of Rifles  
Allied General  
Anvil of Dawn  
Battle Race  
Stardust

mit Windows 95 auf Ihrer Festplatte. Die Video-Clips schauen Sie sich am einfachsten an, indem Sie von dem AUTORUN-Menü auf die Taste »Magazine« klicken und dann die entsprechenden Schriften anklicken. Falls Sie vorher noch die Video-für-Windows-Treiber installieren müssen, klicken Sie im AUTORUN-Menü auf die Taste »Video für Windows installieren«. In dem Menü wählen Sie dann das gewünschte Betriebssystem aus (»Windows 3.x« für Windows 3.1 und 3.11, »Windows 95 oder NT« für Windows 95).

(hf)

## MAESTRO 32/96

Die in dieser Ausgabe getestete Soundkarte »Maestro 32/96« hatte noch Schwierigkeiten mit den 1.0-Treibern.



Im Verzeichnis  
PROGRAMM\MAES3296  
dieser CD-ROM finden  
Sie die neuesten Treiber  
für die Terratec-  
Soundkarte.

## CD-ROM STARTEN

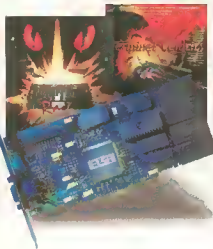
Eine genaue Anleitung, wie Sie die CD starten und etwaige Probleme lösen, finden Sie auf dem Karton in der Hefmitte (nur in der Plus-Ausgabe). Der Karton enthält außerdem Inlay und Rückseite für eine handelsübliche, leere CD-Hülle. So können Sie »PC Player plus«-CDs sicher und schön archivieren.





# VICTORY 3D

## KLINGONEN, VOGONEN, ZYLONEN: EURE ZEIT IST ABGELAUFEN!



**Schon ab 498,- DM\***

\*unverbindliche Preisempfehlung

Im Universum herrscht Grafikterror pur! Denn jetzt hält die dritte Dimension Einzug in jeden Rechner. **VICTORY 3D** paart erstmals die bestechenden Grafik- und Multimedia-Features der **WINNER**-Grafikboards mit gnadenloser 3D-Beschleunigung unter **DDS (!)** und **Windows**. Begeben Sie sich in die fesselnd reale Welt atemberaubender Action-Spiele, mitreißender Flugsimulatoren oder rasanter Autorennen.

### Keine Kompromisse:

**VICTORY 3D – Schlechte Zeiten für das Böse im Universum!**

- S3 VIREGE 2D/3D-Grafikcontroller
- 2-4MB schnelles EDD RAM
- Unterstützt Direct Draw, Direct Video, Direct 3D, S3d und EnDIVE
- 3D inklusive Texture Mapping, Perspective Correction, Bilinear Filtering, Gouraud-Shading, MIP-Mapping u.v.m.
- Inkl. optimierten Versionen von Battle Race und Terminal Velocity auf CD!

ELSA GmbH  
Santenweg 11  
D-52070 Aachen

Vertrieb Info-Tel. +49(0)241-9177-917  
Vertrieb Info-Fax +49(0)241-9177-617  
FaxBox (Abruf) +49(0)241-9177-4  
Mailbox Modem +49(0)241-9177-881  
Mailbox ISDN +49(0)241-9177-7800  
CompuServe 60 ELSA  
Internet <http://www.elsa.de>

**ELSA**

Datenkommunikation

The Making of Daggerfall

# TED'S WORLD

**Die Hoffnungen der Rollenspieler-Gemeinde ruhen auf den Schultern von Ted Peterson. Seit zwei Jahren arbeitet der Chef-Designer von Bethesda Softworks mit seinem Team an der Fantasy-Welt von »Daggerfall«.**

**B**esser als jedes Blind Date: Du stehst am helllichten Vormittag in Rockville, Maryland; eine gute halbe Zugstunde nördlich von Washington D.C. Irgend jemand von Bethesda Softworks soll Dich abholen, damit Du Dir in den Programmierstuben das neue Rollenspiel »Daggerfall« ansehen kannst.

Da kommt ein einsamer Geländewagen angetuckert; an der Seitenscheibe klebt ein Zettel mit der einladenden Aufschrift »Herrlich Lenhardt?«. Hinter dem Steuer sitzt kein geringerer als Ted Peterson, Designer von »Arena«, »Terminator Future Shock« und eben »Daggerfall«. Groß ist mein Erstaunen: »Du holst mich persönlich ab? Solltest Du nicht am Computer festgekettet sein, um Daggerfall fertig zu bekommen?«, Ted grinst: »Oh, das macht nichts. Wir sind jetzt im Beta-Testing; die meiste Design-Arbeit ist schon gemacht. Ach, und wundere Dich nicht über das komische Geräusch.« - »Geräusch?« - »Ja, das ist der Heck-scheibenwischer. Ich habe mit den Wagen von unserem Boß gelehrt und weiß nicht, wie man das verdammte Ding hinten abschaltet...«

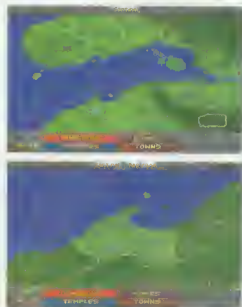
Ted Peterson (27) ist mit der Schöpfung einer neuen Welt beschäftigt. Sein Vorspiel war »The Elder Scrolls: Arena«, eines der besten Fantasy-Programme der jüngeren PC-Geschichte. 3D-Grafik, Echtzeitkämpfe, aber

zugleich eine Fülle von Charakter-Details und Missionen ließen aufhorchen. Beim Nachfolger Daggerfall soll freilich alles noch viel besser werden. Die 3D-Welt wirkt nicht mehr so eckig und künstlich; sie bietet Steigungen, Rundungen und wechselliegende Gebäude, die man betreten kann.

Peterson will vor allem ein Zeichen gegen den Trend zur Rollenspiel-Verwässerung setzen: »Es gab in letzter Zeit viele Programme in diesem Genre mit Action-Einlagen und Adventure-Puzzles, bei denen die Charakter-Statistiken zu sehr vereinfacht wurden«. Der Mann meint doch nicht etwa »Stonekeep« und »Druidenzirkel«? Zusammen mit Bruce Nesmith kümmert er sich ums Design von Daggerfall; die Programmierung leitet Julian Lefay, unterstützt von Hal Bouma. Bethesda-3D-Experte Kaare Slesing sorgt für das Grafiksystem. Der Däne schrieb auch die 3D-Engine für »Terminator Future Shock« und »X-Car« (siehe Kasten). Zu Daggerfalls spielerischen Feinessen gehört neben dem aus »Arena« bekannten »Spellmakere« (eine Art Zauberspruch-Baukasten) die Charakter-Generierung. Der Spieler kann aus 18 Klassen wählen oder die Do-it-yourself-Route einschlagen und eine neue Berufsgruppe erfinden. Neben dem üblichen Talent-Sammelstadium ist es auch wichtig, welches Ansehen unsere Spielfigur in der Daggerfall-Welt bei einzelnen Lobbys genießt. Mit dem Editor lassen sich Startwerte fixieren. Im Spielverlauf wirken sich unsere Handlungen auf dieses Profil aus: Wer beispielsweise ständig Adelige



Bitte lächeln: Das Daggerfall-Team posiert im Büro von Chef-Designer Ted Peterson. Neben ihm im Bild: Don Nalezty, Louise Sandova, Mark Jones, Julian Lefay und Hal Bouma.



Soviel zum Thema »Ist die Spielwelt auch richtig groß? Zunächst klicken wir in der Übersichtskarte das Land Sentinel an. Jedes farbige Pünktchen in der Nahansicht unten repräsentiert Städte, Dungeons oder sonstige Orte, die unsere Spielfigur betreten kann.

Beta-Test-Stadium ist? Wendt meint entschieden ab: »Oh nein, das dauert noch ein paar Monate. Das Spiel erscheint vielleicht erst im August. Bei Daggerfall laufen so viele Berechnungen im Hintergrund, was die Beziehungen zwischen den einzelnen Gruppen in der Spielwelt angeht, daß die Fehlersuche sehr aufwendig



Mit der rechten Maustaste schwingt unser Held seine Waffe: Vertrimme er die Spinne, dann treppauf ins nächste Stockwerk.

## DAGGERFALL-TRIVIA

- 18 + x: Berurklassen, die bei der Charaktergenerierung zur Wahl stehen. »+ x« steht für die Klassen, die sich der Spieler per Editor dazuerfinden kann.
- 50: Anzahl der Beta-Tester, die momentan Daggerfall durchchecken.
- 300: Mindestanzahl der Missionen (Quests), die im fertigen Programm stecken sollen.
- 2500: ca.-Summe der Städte, Dungeons und anderer Lokalitäten, die der Spieler betreten kann.



Die Menüanzeige unten läßt sich wegschalten. Im Vollbild-Modus kommt diese Burg im Abendrot besonders wonnig.

ist. Wenn Du es mit einem Charakter durchspielst, hast Du nur etwa ein Viertel von dem gesehen, was insgesamt in der Welt steckt. Und wir wollen natürlich nichts rausbringen, das so »buggy« ist wie damals die erste Version von Arena.

Bei der Steuerung gibt es zwei verschiedene Prinzipien. Zum einen die gewohnte Bedienung à la Arena: Der Mauszeiger verwandelt sich auf dem Bildschirm in einen Richtungspfeil. Per Mausklick geht der Spieler nach vorne, weicht zurück oder dreht sich. Man blickt dabei aber immer starr geradeaus, solange nicht die Tastatur bemüht wird. Ted meint: »Viele Tester beschwerten sich; sie wollten lieber eine direkte Steuerung, wie wir sie beim letzten Terminator-Spiel hatten«. Die ist gewöhnungsbedürftig, aber gut: Jede Mausbewegung steuert direkt den »Kopf« der Spielfigur. Sehr praktisch, um zum Beispiel fix nach oben oder unten zu sehen. Bei Bethesda brach prompt ein Glaubenskrieg aus. Ted schwört auf die alte Bedienung, doch Programmierer Julian Lefay ist ein Fan des Terminator-Modells. Die Folge: Daggersfall läßt den Spieler zwischen beiden Steuerungsarten wählen.



### »Bei Vollmond wachsen mir ein drittes Auge und Schmetterlingsflügel«

(Daggersfall-Designer Ted Peterson in seinem Bewerbungsschreiben an Bethesda Softworks)

Was hat Ted Peterson eigentlich gemacht, bevor er bei Bethesda zu »Chief Designer« aufstieg? »Oh, ich habe gekellert.« Wie bitte? »Ich studierte Englische Lite-

Die 3D-Grafik wird im Vergleich zum Vorgänger detailreicher ausfallen. Neben neuen Monstern erfreuen netter Witterschnickschnack wie Schneetreiben oder Nebel das Auge. Doch wie groß ist Daggersfalls Hardware-Appetit? Ted zielt auf seinen PC: »Hier, ich spiele gerade auf einem 486er mit 50 MHz und es bleibt erträglich. Auf einem Pentium ist es natürlich um einiges flotter, aber die neuen, schnellen Kisten kriegen ja immer unsere Programmierer. Ich bin ja »nur«

der Spieldesigner und muß regelrecht betteln, wenn ich mal technische Hilfe brauche. Oh bitte, liebe Programmierer, könnt Ihr mir mehr RAM in die Kiste stecken?...«. Aus Tempolimit-Gründen unterstützt Daggersfall kein Super VGA: Die VGA-Grafik ist schon ziemlich gut. Mit SVGA hätten wir ein so langsames 3D-System, daß es auf den meisten Rechnern unspielbar wäre. Außerdem begannen wir mit der Entwicklung zu einer Zeit, als Super VGA noch kein großes Thema war« (Frotzelhafter Zwischenruf aus dem Programmierzimmer: »Gib es überhaupt schon Computer, als wir mit Daggersfall anfangen?«).

ratur zu Ende und hatte dann keinen festen Job. Also habe ich als Bedienung gearbeitet... und war übrigens ein ziemlich schlechter Kellner. Jedenfalls las ich eines Tages in der »Washington Post« eine winzige Anzeige: »Firma sucht erfahrenen SF/Fantasy-Autoren«. Nun, einige meiner Kurzgeschichten waren veröffentlicht worden, also schrieb ich eine Bewerbung. Ich wußte nicht, welche Firma hinter dieser Anzeige steckt und habe eigentlich nur zum Spaß geantwortet: »Liebes Postfach, in Anlage meine Referenzen. Ich bin ein ganz normaler Typ, nur bei Vollmond wachsen mir ein drittes Auge und Schmetterlingsflügel.« Kurze Zeit später hatte ich den Job.

Angeht seiner literarischen Wurzeln hätte Ted nicht wenig Spaß an einem Buch zum Spiel. Gespräche mit Verlagen über Daggersfall-Romane sind im Gange. Indies



Größt Gott: Von der Wegbeschreibung bis zur Geheimnisnacht haben die anderen Charaktere der Daggersfall-Welt einiges auf Lager.

liest er Historisches und hängt auch an den Klassikern: »In der Story von Daggersfall kannst Du viel Hamlet-Inspiration entdecken.

Welche Software schätzt der Spieldesigner privat? »LucasArts hat einige brillante Adventures veröffentlicht; Sam & Max habe ich sehr gemocht. Bei den Rollenspielen gefallen mir die Wizardry- und Ultima-Serien, vor allem Ultima Underworld. Außerdem liebe ich Realms of Arkana, das ist die englische Version der deutschen Rollenspiel-Reihe Das Schwarze Auge«. Abschließender Blick in die Zukunft: Wie intensiv macht sich Bethesda bereits über ein drittes Elder-Scrolls-Rollenspiel Gedanken? Breites Grinsen bei Ted: »Hm, wir basteln schon mit ein paar Arbeitstiteln herum. Außerdem gibt es bei der Story von Daggersfall einige Ansätze, die man schön fortspinnen könnte.« (H)

## BALD BEI BETHESDA

Was kommt nach Daggersfall? Hier ein kurzer Blick auf die nächsten Bethesda-Projekte.



**X-Car**  
Trotz des futuristischen Namens kein Actionspiel, sondern eine eher ernsthafte Simulation mit Experimentalfahrzeugen. Wer

gerne an Spoiler-Winkeln fummelt oder neue Motoren austestet, dürfte hier fündig werden. Die 3D-Grafik soll Auflösungen bis zu 800 mal 600 Bildpunkten unterstützen. Ein Netzwerkmodus für maximal acht Spieler ist vorgesehen.

### Terminator

Das nächste Terminator-Actionspiel wird auf dem Erfolgsstapel Future Shock basieren. In acht neuen Missionen will Bethedas Terminator

erstmal eine Super-VGA-Spielwelt erkunden. Die Grafik war zum Zeitpunkt unseres Besuchs im frühen Entwicklungsstadium – deshalb gibt es noch keine seriösen Bilder.

### 10th Planet

Weltraum-Action mit beeindruckender 3D-Grafik. Der Story-Input zu 10th Planet kommt von Filmmacher Roland Emmerich, der mittlerweile höchst erfolgreich in Hollywood werkelt. Emmerich schließt nicht aus, eines Tages einen 10th Planet-Film nachzuschreiben.



## DAGGERSFALL-FACTS

- **Hersteller:** Bethesda Softworks
- **Genre:** Rollenspiel
- **Termin:** Juli/August '96
- **Besonderheiten:** Simulation einer gigantischen großen Fantasywelt. Nachfolger zu »Elder Scrolls: Arena«; alte Charaktere können übernommen werden. Deutsche Version soll zeitgleich erscheinen.

# DUELL DER MAGIER

Vor dem Hintergrund der »Forgotten Realms«-Rollenspielerie balgen sich ambitionierte Magier um Prinzessinnen und Königreiche.

**W**ir haben es ja alle geahnt: Nicht Könige oder Paladine haben in der typischen Fantasywelt von nebenan was zu melden, sondern die mystisch angehauchten Magier. Das ist verständlich, oder wollten Sie sich mit jemandem streiten, der Sie in eine Kröte verwandeln kann? Tachyon Studios entwickeln aus dieser Erkenntnis heraus ein Echtzeit-Taktikspiel namens »Blood & Magic«, das vor dem Hintergrund der beliebten »Forgotten Realms«-Serie von TSR angesiedelt ist.

## Golems und Transformationen

Blood & Magic unterscheidet sich in einem wesentlichen Punkt von anderer Echtzeitstrategie à la »Warcraft 2«. Für fast alle Aktionen benötigen Sie »Mana«, das von sogenannten »Basal Golems« generiert wird. Diese erscheinen durch eine Investition von 40 Manapunkten in einer Art »Beschwörungsfeld«. Golems können nur dann Manapunkte erschaffen, wenn sie fest an einer Stelle stehen. Die Golems lassen sich zudem in Mauern, Gebäude und

andere Einheiten umwandeln. Es gibt unterschiedliche »Rekrutierungsorte« wie zum Beispiel Tempel, Runensteine oder Kasernen. Wenn diese noch nicht auf der Karte vorhanden sind, errichten Sie solche selbst. Dazu platzieren Sie vier Golems auf einen der gekennzeichneten »Bauplätze«.

Zu Beginn steht Ihnen nur der schlechteste Truppentyp zur Verfügung. Durch Kämpfe gewinnen Sie jedoch an Erfahrung, die in die Forschung nach besseren Kampfeinheiten gesteckt wird. Wie üblich, hat jede Einheit einen Angriffs-, Verteidigungs- und Bewegungswert. Manche besitzen noch einen Zauberspruch, jede Truppe kann zudem einen magischen Gegenstand bei sich haben.

Störend fiel uns bei der Preview-Version auf, daß die Basal Golems nur maximal zehn Manapunkte speichern können, die man erst durch zwei Mausklicks zum nutzbaren Vorrat hinzufügen kann. Das führt zu exzessiven, alles andere als Handgelenk-freundlichen Klickorgien.

## Einteilung in Geschichten

Blood & Magic ist in verschiedene Kapitel unterteilt, die jeweils eine abgeschlossene Geschichte behandeln und einzeln aufgerufen werden können. Im ersten Teil haben Sie beispielsweise die Aufgabe, als stolzer Ritter das Herz Ihrer Angebeteten zu erobern – mit magischer Gewalt, versteht sich. In drei Missionen kämpft man sich bis zum Schloß der holden Maid vor und reißt schließlich das Tor ein. Spielen Sie jedoch die Gegenseite, beginnt die Geschichte damit, daß Sie eben dieses Tor verteidigen müssen. In jeder Mission haben beide Kontrahenten eine vorgegebene Aufgabe: Auffinden von Schlüssel, die an einer bestimmten Stelle platziert



Heftiger Kampf um eine Brücke – dank Greifen und Paladine behalten wir die Oberhand.



Unsere Truppen haben ein gegnerisches Gebäude zerstört, der »Bauplatz« steht nun wieder zur Verfügung.

werden müssen, Erobern der gegnerischen Stellung, Ausschalten einer bestimmten Kreatur... Vor allem im Zweispieler-Modus dürfte dies für viel Freude sorgen, da man eben nicht immer nur den Gegner auslöschen muß.

Der Fantasy-Ambiente wird durch Kampfeinheiten wie Druiden, Sirenen und Drachen erzeugt, sowie durch herumliegendes Zauberwerk. Da gibt es Heilsalben, magische Rüstungen und Zauberstäbe, die man jeweils durch Darüberlaufen einsammelt. Grafisch ist bunter Märchenlook angesagt, der sich mit nur 320 mal 400 Punkten Auflösung allerdings etwas altbacken ausnimmt. Distributor Acclaim versucht gerade, den Entwicklern zumindest einen Super-VGA-Modus abzutrotzen, was die Übersicht erhöhen würde. (1a)

## CONQUEST OF THE NEW WORLD

Interplay arbeitet immer noch an »Conquest of the New World«. In schönster Colonization-Manier darf man Entdecker und Konquistador spielen. Neben vorgefertigten Spielwelten können Sie sich auch per Zufallsgenerator eine neue erschaffen lassen. Mit einem ersten Schiff und einigen Siedlern erkundet man die Neue Welt, gründet eine Siedlung und baut

diese aus. Kämpfe finden rundenweise auf einem eigenen Spielfeld statt, auf dem die beiden feindlichen Streitkräfte im Großformat platziert werden. Zur Zeit sind die Designer damit beschäftigt, das Spiel noch etwas abwechslungsreicher zu gestalten – das bedeutet vor allem mehr Indianer und häufigere Kämpfe.



Conquest of the New World bietet strategisches Kolonisieren und taktische Kämpfe.

## BLOOD & MAGIC-FACTS

- **Hersteller:** Tachyon Studios
- **Genre:** Echtzeit-Taktikspiel
- **Termin:** Juni '96
- **Besonderheiten:** Magische Gegenstände, Einteilung in Kapitel; vorgegebene Missionen; Gut und Böse spielbar.



# Surfen kann man auch woanders. InterRail statt Internet.

Unternehmen Zukunft  
Deutsche Bahn



Mit InterRail kommt man nicht nur zu den besten Stränden Europas, sondern lernt zur Abwechslung auch mal Leute persönlich kennen. In 28 Ländern und soviel man schafft in einem Monat. Für alle, die nicht älter als 25 sind, die günstigste Gelegenheit, auf Europa von Norwegen bis Marokko abzufahren. Mehr dazu erfährt man auch bei allen Fahrkartenausgaben und Reisebüros mit DB-Lizenz oder über T-Online\*DB#.



Preview: Time Commando

# DER PRÜGEL-FILM

Videos in Computerspielen – das bedeutet oft drittklassige Schauspieler in ein Adventure einzubauen. Adeline zeigt, wie es anders und besser geht.

**D**ie Firma Ortega hat sich für das Training junger Soldaten was Neues ausgedacht: Man nehme eine Extra-Portion Virtual Reality sowie eine Prise Zeitreise und lasse die jungen Rekruten gegen Gegner aus Steinzeit, Mittelalter und Moderne antreten. Das fertige Produkt nennen die Kollegen aus dem Marketing den »Time Blaster«.

Leider ist auch dieser Blaster nicht ganz fehlerfrei; genauer gesagt hat sich der in Computerspiele-Stories inzwischen obligatorische Virus eingeschlichen. Der Computer wird so zwar nicht die Erde erobern, aber er war ganz schön teuer und deswegen soll der prügeldelbe Informatiker Stanley sich in die virtuelle Welt begeben, dort aufräumen und den Virus kühlen.

Hinter insgesamt neun Levels und Zeitaltern hat sich die Bit-Bazille versteckt. Es geht los in der Steinzeit, führt dann ins alte Rom, das Reich der Azteken, dann jeweils eine mittelalterliche Stadt in Europa und Japan.

Es folgen der Wilde Westen, das zwanzigste Jahrhundert, ein Kriegsschauplatz der Zukunft und schließlich der abstrakte Cyberspace innerhalb des Computers selbst. Jede dieser neun Perioden enthält zwei Level sowie einen Endgegner. Hier verläßt sich der Virus nicht auf die Computer-

generierten Kämpfer, sondern materialisiert sich selbst, um Sie aufzuhalten.

Was in der reinen Beschreibung so klingt wie ein Duzend anderer Action- und Prügelspiele, hat einen besonderen technischen Twist. »Time Commando« von Adeline verbindet Videoclips und 3D-Grafik auf eine absolut neue Art und Weise. Das Spielprinzip an sich ist ein Prügelspiel, wie Sie es von »FX Fighter« oder »Rise of the Robots« kennen; die 3D-Grafik der Kämpfer ist ähnlich zu FX-Fighter, nur dank Super VGA wesentlich detaillierter. Allerdings kämpfen Sie hier nicht gegen einen einzigen Gegner, sondern gehen durch einen Level, in dem Sie bis zu einem Dutzend unterschiedlicher Kämpfer begegnen. Auch das ist noch nicht neu. Der Clou ist allerdings, daß die Hintergrundgrafik kein Standbild ist, sondern ein vorberechneter 3D-Film. Sie können dies in etwa mit »Rebel Assault« vergleichen. Die Kamera im Film bewegt sich mit Kurven und Schwenks und die echten 3D-Objekte, sprich die Kämpfer, passen sich an jede dieser Kamera-Bewegungen an. Geht Stanley also um eine Kurve oder klettert auf einen Hügel, dann folgt die Kamera

und der komplette Hintergrund bewegt sich perspektivisch völlig korrekt mit.

Der Effekt beim Spielen von Time Commando ist verblüffend. Mit Tastatur oder Joypad kann Stanley den aktuellen Bildschirm nach Gegenständen absuchen, seine Gegner verprügeln und sich in der 3D-Landschaft in weiten Kreisen frei bewegen. Kommt er zu nahe

an den rechten oder linken Bildschirmrand, läuft der Film ein Stück weiter, die Perspektiven ändern sich. Das alles paßt derart perfekt zusammen, daß man

**Einer der Level wird auf einem Schiff spielen, das im Mittelalter nach Südamerika unterwegs ist.**

schon nach kurzer Zeit vergißt, daß der Hintergrund ein Film ist.

Neben der reinen Prügelei hat Time Commando noch eine Reihe weiterer spielerischer Elemente zu bieten. So müssen Sie die Level nach blauen RAM-Chips absuchen, um beim Kampf gegen den Virus-Endgegner einer Epoche mehr Zeit zu haben. Außerdem können Sie sich



Die komplexe 3D-Grafik ist vorberechnet: In Time Commando laufen die Spielfiguren durch einen Film.

in jeder Zeitperiode mit Waffen versorgen. In der Steinzeit sind das eben Steine und Speere, im alten Japan ein Samurai-Schwert, im Wilden Westen ein Colt, und so weiter. Dadurch ändern sich in den Levels nicht nur die Gegner, sondern auch die Eigenschaften der eigenen Spielfigur.

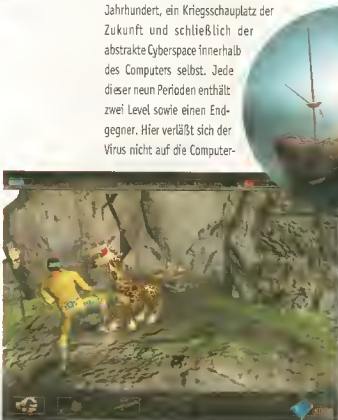
Laut Chefentwickler Frédéric Raynal soll das Programm drei Schwierigkeitsstufen haben. In »Easy« (intern Baby-Mode genannt) kann auch ein ungeübter Spieler schnell an das Ende kommen. Die Gegner sind sehr einfach, mit Schuß- und Wurfaffen muß nicht gezielt werden, sie treffen immer. Neben dem »Normal«-Modus wird es auch einen für Experten geben; hier sind die Zeitlimits knapper, die Gegner härter und die Extras noch versteckter.

## Interview Commando

Frédéric Raynal entwickelte für Infogrames »Alone in the Dark« und machte sich danach mit einer neuen Firma namens »Adeline« selbstständig. Erstes Produkt war das »Little Big Adventure«, kurz LBA genannt. Zur Zeit arbeitet er an Time Commando und einer LBA-Fortsetzung. Als er die Redaktion besuchte, fragten wir ihn nach seinen weiteren Plänen.

**PC PLAYER:** Kampfspiele sind ja in den letzten Jahren recht blutig geworden, aber in Eurem Spiel gibt es eigentlich keine überzogene Gewaltdarstellung.

**FREDERICK:** Nein, wir wollen auch kein Blut im Spiel. Wir wollen das schon »sauber« bleiben und ein positives Image verbreiten. Wir lehnen uns eher an »Little



Stanley muß sich auch gegen Monster und Fallen wehren; hier greift ihn ein Säbelzahniger an.



bleib dank des seltsamen Auto-Save-Modus. Irgendwie scheint Ihr damit auf Kriegsfuß zu stehen?

**FREDERICK:** Nun, in LBA haben wir es nicht genau genug erklärt und deswegen hat es keiner kapiert. Man gab halt einfach seinen Namen ein und an den wichtigen Punkten im Spiel wurde automatisch gespeichert. Wenn man später wieder in eine Szene einstieg, wußte das Programm, was der Spieler schon getan hatte, so daß man eigentlich nichts verlor. Aber, wie gesagt, es hat einfach kaum ein Spieler kapiert, es war nicht richtig erklärt. Aber trotzdem clever.

**PC PLAYER:** Warum dann jetzt ein Paßwort-System und keine Save-Funktion? Wenigstens einen Spielstand, damit ich heute abbrechen und morgen genau an der Stelle weiterspielen kann.

**FREDERICK:** Zum einen kann man mit Save nun mal mogeln; man speichert vor jeder gefährlichen Situation und probiert und probiert. Paßwörter haben einen anderen Vorteil: Für die absolut hilflosen Spieler können Zeitschriften wie Eure die Paßwörter drucken und dann kann auch meine Oma sich jeden Level zumin-

dest einmal anschauen, wenn sie das Spiel gekauft hat. Nichts ist schlimmer, als sich ein Spiel zu kaufen und nicht mal die Hälfte davon ansehen zu können. Aber wenn Ihr so darauf besteht, da denken wir nochmal über eine Save-Funktion für Time Commando nach.

**PC PLAYER:** Wann soll denn LBA2 kommen?

**FREDERICK:** September. Vielleicht dauert es etwas länger, weil wir diesmal drei Planeten einbauen wollen... aber ich muß aufhören, ich darf jetzt noch nicht zu viel erzählen.

**PC PLAYER:** Wann habt Ihr mit Time Commando angefangen?

**FREDERICK:** Gleich nachdem LBA draußen war, haben wir uns gedacht: Laßt uns was technisch neues ausprobieren und ein kleines, einfaches Spiel machen, daß grafisch halt eine Wucht ist. Dann bauen wir die Technologie in unser nächstes großes Spiel ein. Aber wir können einfach keine kleinen Spiele machen; Time Commando hat dann fast zwei Jahre gedauert. Alleine das grafische Design eines einzigen Levels nimmt einen guten Monat Zeit in Anspruch; deswegen können wir uns auch keinen »Secret Level« leisten. Die Grafiker wollten unbedingt unser Büro als geheime Spielstufe einbauen, aber das hätte alles noch weiter verzögert und deswegen läßt sich die Idee nicht verwirklichen.

**PC PLAYER:** Habt Ihr Motion-Capture-Techniken verwendet oder die Animationen immer noch von Hand gemacht?

**FREDERICK:** Motion Capture ist eine tolle Sache und wird von uns sicher in anderen Produkten eingesetzt werden, aber in Time Commando ging es nicht. Es gibt einige Bewegungen, beispielsweise das Drehen auf der Stelle oder die kleinen schnellen Sprünge, die man in

weichte gar nicht machen kann. Damit alles aus einem Guß wirkt, sind alle Bewegungen von einem Animator in einem 3D-Programm gemalt worden. Außerdem haben wir eine Menge Tiere und Monster im Spiel, da hätte uns Motion Capture nun gar nichts genutzt. Man holt sich ja nicht einfach einen Tiger aus dem Zoo ins Büro, weil der garantiert nicht den Anweisungen des Capture-Teams gehorcht.

**PC PLAYER:** Time Commando macht ja zwei komplexe Operationen gleichzeitig: 3D-Grafik und Video-Playback und beides noch dazu in Super VGA. Wie teilt sich da die Rechenzeit auf und wo nehmt Ihr die her?

**FREDERICK:** Wir haben uns da eine spezielle Multitask-Engine geschrieben, weil genau dies das schwierigste Problem ist: Gleichzeitig Videos spielen und die 3D-Grafik mit anderer Geschwindigkeit darüber laufen lassen. Auf einem Pentium verbrauchen wir etwa 30 bis 40 Prozent der Zeit zum Entpacken des Videos; der Rest bleibt dann für das Spiel. Wir legen Kampfszenen aber meistens so geschickt, daß wir kein Video abspielen müssen, dadurch steht uns dort die komplette Zeit zur Verfügung, so daß die Bewegungen weicher werden. Der Film ist auch kein echtes Super-VGA, sondern nur hochvergrößertes VGA. Im Gegensatz zu anderen Spielen müssen wir im Film ja viele versteckte Sachen speichern, zum Beispiel die 3D-Daten, damit die Charaktere immer auf dem Fußboden gehen, Masken, damit Figuren hinter Gegenständen im Vordergrund verschwinden, und so weiter. Die 3D-Grafik ist aber echtes VGA.

**PC PLAYER:** Wenn ich mir so Eure Tools ansehe, dann frage ich mich, warum Ihr nicht gleich ein Time Commando 2 nachschreibt, eine schnelle Fortsetzung? Jetzt habt Ihr doch die Technik und die Werkzeuge und könntest nochmal mit einem zweiten Produkt verdienen.

**FREDERICK:** Das hat zwei Gründe: Erstens einmal stimmt es nicht, ein zweiter Teil verkauft selten soviel wie der erste. Meines Wissens nach sind bei Alone in the Dark die Verkaufszahlen von Teil zu Teil gesunken, der erste ist immer noch der erfolgreichste. Außerdem ist es schlecht für das Image, wenn der zweite Teil genauso wie der erste ist. Deswegen habe ich ja nach Alone 1 damit aufgehört: Infogrames wollte den zweiten Teil genau so wie den ersten machen, aber das hat mich nicht interessiert. Denn wenn ich einen zweiten Teil mache und nicht neue Dinge erforsche, dann bin ich nächstes Jahr auf einmal hinter der Konkurrenz. Wir machen zwar mit LBA2 bei Adeline eine Fortsetzung, aber die ist ein eigenständiges Spiel und hat viele neue Sachen, die das erste nicht geboten hat. Neben der isometrischen Darstellung wird es Außenansichten geben, die wir quasi zusehend durch rendern... aber ich sollte zu LBA2 noch den Mund halten, das kommt erst im Herbst. (bs)

Mehr Infos zu LBA2 auf Seite 22



Für jedes Bild des Films muß die dreidimensionale Struktur der Landschaft gespeichert werden.

Big Adventure« an, statt an »Doom«. Außerdem werden wir ausnutzen, daß der Spieler ja nur gegen virtuelle Wesen kämpft. Wenn ein Gegner besiegt ist, dann wird er quasi aus dem Spielfeld herausportiert; wir haben da einen grafischen Effekt im Auge, den wir noch einbauen müssen. Der sagt dann auch ganz deutlich: Da ist niemand »getötet« worden.

**PC PLAYER:** Ihr habt zur Zeit keine Speicherfunktion in Time Commando und in Eurem letzten Spiel, Little Big Adventure, war das Speichern auch ein echtes Pro-



Mit Skizzen wie diesen plant das Adeline-Team die insgesamt 18 Level.

Es gibt noch **Wirtschaftswunder:**

# Europe Online und In

Ein Online-Dienst gehört ins Internet. Das wird immer mehr Leuten klar. Nicht wahr, Bill? Europe Online ist im Internet und bringt Sie ins Internet: als **günstiger Provider**.

Kann Ihr Provider das? Sie mit News versorgen? Und **zielsicher** durchs Internet führen? Dafür haben wir eine eigene Redaktion.

Chats, Foren, Magazines, Games, Movie-News, Entertainment, Service und mehr. Sie werden staunen, das gibt's bei uns alles auf **deutsch**.



Sie sind schon im Internet? Dann schauen Sie mal rein:  
<http://www.EuropeOnline.com>

Bei 135 Einwahlnoten surfen Sie  
höchstwahrscheinlich zum Ortstarif.

10 Internetstunden sind im ersten Monat frei. Soll  
Europe Online danach Ihr Provider werden? Sie  
zahlen dann nur 7 DM pro Monat (inkl. 2 Stunden  
Nutzung). Jede weitere Minute kostet 7 Pfennig.

# Internet für 7 DM.



Europe  Online



Coupon abschicken, und Sie bekommen  
die Zugangssoftware kostenlos.

Name: \_\_\_\_\_

Vorname: \_\_\_\_\_

Straße: \_\_\_\_\_

PLZ/Ort: \_\_\_\_\_

Software für ☐ Mac ☐ Win 3.1 ☐ Win 95

Europe Online, Postfach 810 164  
81901 München, Fax 0 89/92 097-101  
Oder rufen Sie doch ganz einfach an:

**0130/82 32 50**

# KAMPFRENNEN

»Hi-Octane« und die Folgen: Soft Enterprises schickt sich mit »Battle Race« an, eine ernstzunehmende Konkurrenz zu Bullfrogs Action-Rennspiel auf den Computerspielmärkte zu bringen.

Unbekannte Firmen sind immer für Überraschungen gut. Soft Enterprises (deren 3D-Actionspiel »Hidden Below« schnell in Vergessenheit geriet) hat mit »Battle Race« ein futuristisches Rennspiel in der Mache, das eine ernsthafte Konkurrenz zu »Hi-Octane« von Bullfrog werden könnte. Die Story haben Sie jedenfalls schon mehrmals gehört: Im 23. Jahrhundert sind die Enkel von Schumacher nicht nur auf schnelles Fahren aus. Die Piloten wollen ihre Konkurrenten auch aus den Schaltsitzen zerstören. Wer alle Strecken erfolgreich absolviert, egal mit welchen Mitteln, dem winkt ein Ehren-Kampf mit dem Meister aller Klassen. Wie bei anderen Rennspielen zeigt Battle Race die

Umgebung aus dem Cockpit des Fahrzeuges. Anders als sonst kann das Gefährt aber auch Auf- und Absteigen und schwebt deswegen über dem Fußboden. Die Gegner des Rennens tauchen also nicht nur links und rechts des Spielers auf, sondern auch über und unter ihm. Entsprechend verwinkelt sind die Flugröhren angelegt. Mal geht es in rasanter Fahrt bergab, im nächsten Moment knickt



Insgesamt gibt es vier Welten mit jeweils sechs Strecken, sowie einer Qualifikations-Runde.

das Rohr scharf nach rechts ab. Zum Glück gibt es entsprechende Warnhinweise an der Tunneldecke, die frühzeitig auf Gefahrenzonen aufmerksam machen. Die offensichtliche Strecke ist auch nicht immer die kürzeste. So gibt es im

Röhrensystem auch Abzweigungen, die vom Spieler erforscht werden wollen.

Im Spiel stehen dem Piloten 30 verschiedene Schiffe zur Verfügung, die sich in ihrem Flugverhalten unterscheiden: Vom Traktor bis zum schnittigen Weltraum-Jäger ist alles drin. Außerdem kann der Spieler die Fahrzeuge mit Waffen, Raketen, Schilden und Antrieben aufrüsten. Nicht jeder Zusatz paßt dabei auf jedes Gefährt. Die Wahl des richtigen Schiffes will da wohl überlegt sein. Außerdem sind die spritzigen Schlitten eben schön schnell, aber nicht sehr haltbar. Pfiffige Piloten gleichen das durch höhere Fahrkünste aus. Weiterhin gibt es noch das Problem mit dem Geld; die Zusätze kosten nämlich Knete, die der Spieler in den Rennen gewinnt. Je schneller er ist, und je weiter vorne er einen Platz in der Rangliste ergattert, desto höher fällt das Startgeld aus. Und damit kann er sich dann wiederum dickere Waffen, leistungsfähigere Schilde und ähnliches leisten.

Die Strecken sind in vier Ligen aufgeteilt, die jeweils auf einem separaten Planeten stattfinden. Der Spieler beginnt auf einem Feuer-Planet, weiter geht es in



Zum Glück weisen Hinweisschilder den Weg.

eine Eiswüste, eine Stadt und auf einen Felsen-Planet, wo unter anderem Säure-Seen warten. Auf jedem Planeten muß der Spieler eine Qualifikations-Strecke absolvieren. Danach erwarten ihn sechs Kurse. Hat er auch diese überlebt, winkt nochmals ein Wettrennen zwischen dem ersten und zweiten Sieger des Planeten. Wer alle vier Welten gewonnen hat, kommt es schließlich zum Endkampf mit dem Rennmeister.

Auch an mehrere Spieler wurde gedacht: Battle Race wird im Netzwerk bis zu sechs Piloten unterstützen, denen dann auch speziell angepaßte Strecken zur Verfügung stehen. Soft Enterprises überlegt im Moment noch, eine Mehrspieler-Rangliste einzuführen.

Das Spiel wird VGA- und SVGA-Grafikkarten unterstützen und darüber auch gleich noch die neueste Generation ansprechen: die 3D-Boards. Vom Start weg ist das Spiel für Karten mit dem »Virge«-Chip von S3 (zum Beispiel »Victory 3D« von Elsa) sowie dem »3D Blaster« von Creative Labs geeignet. Für flotte Musik werden speziell aufgenommene CD-Audio-Tracks sorgen. (hf)



Wie es sich für ein modernes Spiel gehört, gibt es auch hier jede Menge Render-Grafiken.



Wer in dem Kurven-Gewirr nicht aufpaßt, den schlägt es schnell mal an die Wand.



Ab Ende April soll Battle Race im Handel sein.

## AUF DER CD-ROM

... dieser PC Player plus finden Sie von »Battle Race« eine spielbare Demo in DEMOSBATTLE.

## FACTS ZU BATTLE RACE

- Hersteller: Soft Enterprises
- Genre: Futuristisches Rennspiel
- Termin: Mai '96
- Besonderheiten: Unterstützung für 3D-Grafikkarten (»S3 Virge«, »3D Blaster«).

# Dungeon KEEPER



Das Böse wird siegen.  
Teuflich gut auf PC CD.

**BULLFROG**

<http://www.bfi.com/bullfrog.html>  
Bullfrog and the Bullfrog logo are trademarks of Bullfrog Productions Ltd. All rights reserved. © 1997 Bullfrog Productions Ltd. All rights reserved.

# Harte Zeiten für Spieler

Nach einer wahren Explosion der Besucherzahlen in den letzten Jahren sollte die größte Computermesse der Welt wieder ernsthaften Geschäften gewidmet werden. Spiele und die dafür nötige Hardware waren dennoch stark vertreten.

**H**annover ist das Chicago Deutschlands. Zwar ist der Maschsee anders als der Lake Michigan nur 4,5 Kilometer lang, dafür aber immerhin 250 Zentimeter tief. Was den rund ums Jahr wehenden eisigen Wind betrifft, stehen sich die beiden Städte jedoch in nichts nach. Dieses ganz und gar nicht laue Lüftchen ärgert besonders die alljährlich Mitte März nach Hannover eilenden Manager der Computerindustrie, die sich dann in ihren dünnen Armani-Anzügen und noch dünneren Seidenhemden (man ist ja auch nachts aktiv) von Halle zu Halle frieren – es ist CeBIT.

Damit man auch unter sich bleibt, wurde in diesem Jahr der Eintrittspreis drastisch auf 50 Mark pro Einzelkarte erhöht, Personen unter 15 Jahre sollten überhaupt keinen Zugang zum Messegelände haben – zumindest ein paar haben es dann aber doch geschafft.

Auch wenn die größte Computermesse der Welt in diesem Jahr strikt auf Business getrimmt wurde, war zumindest hinter vorgehaltener Hand allen klar, daß das zukünftige Wachstum der Branche nicht mehr vom Büro-PC vorangetrieben wird. Am offensten gab sich Sony-Chef Josef Brauner: »Wer nur Fernseher oder HiFi-Line-ups in die Waagschale werfen kann, wird es sehr schwer haben, nach dem Jahr 2000 im Geschäft zu bleiben.« Der Unterhaltungselektronik-Hiese will also ins PC-Geschäft einsteigen. Daß mit den neuen Home-PCs unweigerlich auch gespielt wird, wollte man auf der CeBIT aber bei einigen Herstellern nicht so recht wahrhaben. Wurde bei ATI meist von »Consumer Applika-



Logis Wingman Warrior präsentiert sich als Spezialentwicklung für 3D-Actionspiele.

tionen« gesprochen, zeigte sich in den Multimedia-Hallen 8 und 9 ein klares Bild: Allerorten wurde auf den neuen 3D-Grafikkarten (siehe Seite 13D) gespielt, was der Joystick hergab. A propos Joystick: Logi stellte mit dem Wingman Warrior eine Weiterentwicklung des Flugsimulations-Sticks Wingman Extreme vor, die dank eines Endlos-Drehreglers vor allem bei 3D-Actionspielen aus der Ich-Perspektive wie »Duke Nukem 3D« Vorteile verspricht. Erste Probespiele verliefen gewöhnungsbedürftig, aber vielversprechend. Ob sich der digitale Stick auch mit herkömmlicher Software verträgt, bleibt in einem ausführlichen Test zu klären. Auf den darf man auch bei Pioneers neuem CD-Laufwerk gespannt sein, das nach den ersten zehn Minuten einer CD in den Außenbereichen bis zur zehnfachen Drehzahl beschleunigt – zumal das Gehäusemuster nur unter Glas, nicht aber im PC zu besichtigen war. Ebenfalls nur Prototypen waren von den neuen Super-CDs unter dem Namen DVD (Digital Video Disc) zu sehen – immerhin schon lauffähig und auch in Designs als Einbaulaufwerke für den PC. Mit einer breiten Markteinführung wird nicht mehr in diesem Jahr gerechnet, so daß weiterhin CD-Laufwerke zwischen vierfacher und achtfacher Rotationsgeschwindigkeit gegenüber einer Audio-CD aktuell sind. Toshiba und Sony springen jetzt auf den BX-Zug auf.

Daß die Zukunft des PC-Geschäfts »Multimedia« heißt, hat offenbar auch Prozessorprimus Intel begriffen. Hinter verschlossenen Türen wurde eine erweiterte Version des Pentium-Prozessors gezeigt. Der erst 1997 erhältliche P55C verfügt nicht nur über doppelt so viel internen Cache, sondern wurde auch um über 50 neue Befehle erweitert, die vor allem die flüssige Verarbeitung von Grafik und Sound direkt im Prozessor ermöglichen. Dieses MMX (Multimedia Extensions) getaufte Konzept soll in alle zukünftigen Intel-CPU's Einzug halten. Der P55C positioniert sich damit zwischen bisherigen Pentiums und dem Pentium Pro, der bis zum voll-

ständigen Umstieg auf 32-Bit-Software für den Massenmarkt uninteressant bleibt. Bis dahin wird der Pentium noch in diesem Jahr mit bis zu 200 MHz Taktfrequenz angeboten, was aber sicher noch nicht das Ende der Fahnstange ist. Man munkelt von 266 MHz als vorläufiges Endziel der Pentium-Entwicklung. Daß all diese neuen Chips sich natürlich hervorragend zum Spielen eignen, war 1996 für Intel ausnahmsweise kein Thema: Wurde die Leistungsfähigkeit eines Pentium-Prozessors im Vorjahr noch am Intel-Stand mit zahlreichen Spielen demonstriert, so war die garstige Unterhaltungssoftware diesmal ganz von den Demonstrationsrechnern des Chippiganten verbannt.

Hauptkonkurrent Cyrix rühmte sich einstweilen mit dem derzeit schnellsten Chip für x86-Code (lies: Intel-Pro-

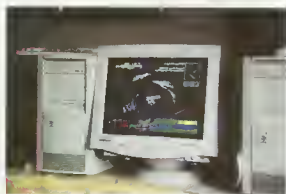


Adtib ist wieder da: Die ASB 40 Wave 10E soll trotz umfangreicher Funktionen nur 300 Mark kosten.

gramme). Der 6x86 mit nur 133 MHz hatte sich in den Tests verschiedener europäischer Zeitschriften als schneller erwiesen als ein 166-MHz-Pentium. Um diesen Vorsprung auch gleich beim Kauf für den Kunden spürbar zu machen, will Cyrix den Chip auch in Zukunft immer zumindest einen Dollar teurer anbieten als das konkurrierende Intel-Produkt. Es war eben schon immer etwas exklusiver, den schnellsten PC zu besitzen. War Cyrix bisher auch als Hersteller von Upgrade-Prozessoren für die vorangegangene PC-Generation bekannt, so scheint man dieses Feld jetzt kampflos der Konkurrenz zu überlassen: AMDs 5x86 und der Pentium GDP von Intel bleiben beide als Versionen für 486-



NECs M500 arbeitet mit einer neuartigen Bildröhre namens ChromaClear.



In diesen PCs tickt Intels neuer P55C – mit Demos von Cryo und Ocean.



Sockel die Mittel der Wahl, um die Anschaffung eines neuen Komputers zu hinauszuschieben.

Während der Wettlauf um den schnellsten PC-Prozessor auf der CeBIT endgültig gestartet wurde, gab es bei einem der früher innovativsten Bereiche wenig neues: Soundkarten lassen sich nur noch über den Preis oder exotische Features verkaufen. Echtes Plug&Play bieten mittlerweile alle Player im deutschen Markt (Aztech, Creative Labs, Terratec), folglich ist die Nachricht der CeBIT für diesen Bereich kein Produkt, sondern eine Firma. Adlib kehrt zurück! Die dem Konkurs gerade noch entgangenen Pioniere des Soundkartengeschäfts stellen eine neue Produktpalette vor, aus der vor allem die mit Funktionen wie Surround-Sound, Erweiterungsmöglichkeit um Modem und Sample-RAM geradezu vollgestopfte Karte ASB 40 Wave IDE hervorsticht. Um 300 Mark soll das Kärtchen mitsamt einem dicken Softwarepaket kosten.

Eher Evolution als Revolution zeigte sich auch im Monitorgeschäft. Die einzige echte Innovation präsentierte NEC mit einem neuen Bildröhrenkonzept namens ChromaClear. Die neue Technik verbindet die Vorteile der bisher konkurrierenden Lochmasken (hergestellt unter anderem von Philips und Mitsubishi) sowie der Schlitzmaske, die sich in den Trinitron-Röhren von Sony findet. Das Ergebnis ist eine deutlich höhere Leuchtkraft der Röhre, die NEC in Monitore mit Lautsprechern



**Noch unter Glas: Pioneers neues 10x-Laufwerk für herkömmliche CD-RDMs.**

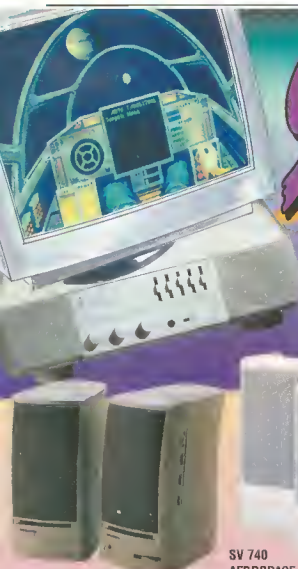
und Mikrofonen gepackt hat. Die 15-Zoll-Version namens M500 soll einen Straßenpreis unter 1000 Mark erreichen, der 17-Zoller um 1500 Mark kosten.

Daß Monitore nicht mehr einen halben Meter Schreibtisch in der Tiefe belegen, bleibt vorerst ein Wunschtraum. Zwar zeigte Sharp das mit 21 Zoll bisher größte Flachdisplay in TFT-Technik bei einer Auflösung von 1600 mal 1200 Punkten, doch akzeptable Preise werden diese Bildschirme erst nach der Jahrtausendwende erreichen. Ein weiteres Stückchen High-Tech wollen wir den PC-Player-Lesern an dieser Stelle auch nicht vorenthalten, auch wenn es nun rein gar nichts mit Spielen zu tun hat. Bei HP und Nokia wuchs auf dieser CeBIT zusammen, was ohnehin jeder High-Tech-Manager mit sich herumschleppt: Der Nokia 9000, auch bekannt als Omnicore von HP, ist Taschencomputer und Handy in einem. Damit lassen sich nun auch auf dem

Weg zur Arbeit E-Mails aus CompuServe empfangen, Termine planen und Faxe versenden.

Doch auch für den Privatanwender gab es – trotz der neuen Ausrichtung der CeBIT – interessante Produkte zu sehen, von denen hier zwei stellvertretend genannt seien. Von OKI kommt ein Ganzseitendrucker (LED-Prinzip, Laserqualität), der um 600 Mark kosten soll und mit einem schnellen PC bis zu vier Seiten pro Minute auswirft. Der kleine Haken des Okipage 4w: Als GDI-Printer arbeitet der Drucker nur unter Windows und ist dabei auf den Speicher und die Prozessorleistung des PC angewiesen. Auf der Softwareseite stach das Bundle der Firma CompuTime hervor: Für 500 Mark sind mit OfficeCom plus ein Modem mit 28800 Bit/s nebst dem vollständigen Office-Paket von Star und etlichen Zusatzprogrammen wie Laplink geboten. Einsteigerfreundlich wurde das Ganze unter einer eigenen Benutzeroberfläche verpackt, die einer Büroumgebung ähnelt.

Mehr an ein Büro für professionelles Arbeiten denn an den gewohnten Rummelplatz erinnerte auch die CeBIT 96. Das Konzept der Business-Messe scheint angekommen: Die Besucherzahl sank mit rund 600 000 gegenüber dem Vorjahr um 155 000 Informations-hungrige. Wenn allerdings nur diese 155 000 Menschen zur CeBIT Home im August pilgern, dürfte die Show für den Endanwender bedeutend kleiner ausfallen. (nie)

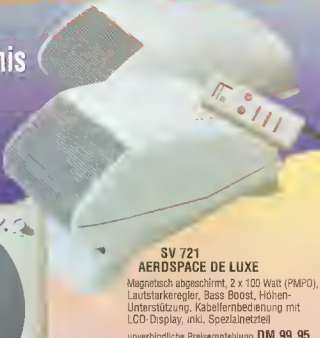


# Sphärenklänge...

## Das absolute Klangerlebnis

### SBC 675 STEREO SUBWOOFER SYSTEM

magnetisch abgeschirmt, 160 Watt (PMPO), 2-Band-Subwoofer-System, 3-Band-Equalizer, Lautstärke-/Balance- und Mischregler, Kopfhörerbuchse, Externe Lautsprecheranschlüsse, unverbindliche Preisempfehlung **DM 199,-**



### SV 721

#### AEROSPACE DE LUXE

Magnetisch abgeschirmt, 2 x 100 Watt (PMPO), Lautstärkeregler, Bass Boost, Höhen-Unterstützung, Kabelfernbedienung mit LCD-Display, inkl. Spezialnetzteil

unverbindliche Preisempfehlung **DM 99,95**

### SV 740

#### AEROSPACE ALPHA

Magnetisch abgeschirmt, 40 Watt (PMPO), Lautstärkeregler, Bass Boost, Höhen-Unterstützung, Betrieb über Batterien möglich, inkl. Spezialnetzteil, unverbindliche Preisempfehlung **DM 39,95**



**615 STEREO Lautsprechersatz**  
Magnetisch abgeschirmt, 70 Watt (PMPO), Lautstärkeregler, Bass- und Höhen-Unterstützung, inkl. Spezialnetzteil, unverbindliche Preisempfehlung **DM 79,95**

### 732 AEROSPACE EXTREME

Magnetisch abgeschirmt, 100 Watt (PMPO), Lautstärkeregler, Bass- und Höhen-Unterstützung, Kopfhörerbuchse, inkl. Spezialnetzteil, unverbindliche Preisempfehlung **DM 99,95**

# Jöllenbeck

GmbH • FairEast Import Export  
27404 Weertzen • Tel. (0 42 87) 12 51 • Fax (0 42 87) 6 07  
Vertrieb über den Fachhandel



Adeline arbeitet fleißig an »Little Big Adventure 2«. Hier ein erster Screenshot zu dem generell überholten 3D-Adventure, mehr Details folgen in der nächsten Ausgabe.



Mutige Space Marines gegen bildschirmfüllende Alpträumen: Ein ausführliches Preview von »Space Hulk 2: Vengeance of the Blood Angels« präsentieren wir Ihnen in der kommenden PC Player.



Telstars »Speedrage« erlaubt es Fans von Fun-Autorennen ab Mai, mit ihrem Buggy entweder brav Erster zu werden, oder gezielt die Konkurrenten auszuschalten.



Auf den Spuren König Arthurs wandelt »Psychosis« »Chronicles of the Sword« von Ende April an. Handelsübliche Adventure-Elemente in 100 Schauplätzen sollen mit Echtzeitkämpfen kombiniert sein.



In »Lands of Lore 2« bewegen Sie sich frei in einer außergewöhnlich schönen 3D-Umgebung.

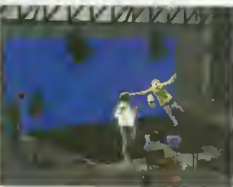
## ► Land der Legenden

Die für Weihnachten geplante Fortsetzung vom Westwood-Rollenspiel »Lands of Lore« wird in Deutschland »Götterdämmerung« heißen. Der Spieler übernimmt Luther, den Sohn der bösen Hexe Scotia aus Teil 1. Da sich der Knabe ständig in ein Monster verwandelt, begibt er sich auf die Suche nach einem Gegenmittel. Der Spieler bewegt sich frei inmitten einer in Echtzeit berechneten 3D-Welt, bei einer Auflösung von 640 mal 400 Pixeln.

Virgin Deutschland will bei der Synchronisation viel Aufwand betreiben. Sie haben als Leser von PC Player Gelegenheit, eine der Nebenrollen zu übernehmen! In einem dreiteiligen Wettbewerb wird nach einem Lösungssatz gesucht. Dieser Satz muß dann auf eine Musikkassette gesprochen und an Virgin geschickt werden, das beste Talent nimmt aktiv an den Sprachaufnahmen teil. Die erste Frage: Womit schaffte es Scotia in Lands of Lore 1, ihre Gestalt zu verwandeln? Warten Sie bitte die nächsten beiden Fragen ab!

## ► Hollywood-Fieber

Wer nach dem Ansehen der Oskar-Verleihung Gefallen am Film-Business gefunden hat, wird sich über »Der



Fast wie bei den »Multimedia Leserbriefen«: Blue-Screen-Technik beim »Produzenten«.

Produzenten freuen. Games 4 Europe wollen bis Mai eine mit viel Fotomaterial angereicherte Wirtschaftssimulation fertigstellen, die vom Engagieren der Schauspieler bis hin zu Talkshows alles Genretypische enthält. Über 120 Regisseure und Schauspieler sollen enthalten, bis zu 6000 verschiedene Filmkonzepte (durch Kombinationen) möglich sein. Die CD-ROM-Version wird laut Herstellerangabe mit Geräuschcollagen und Sprachausgabe bewertet.

## ► Rutschlest

Anders als bei unserem Testmuster (liegen dem »T2«-Lenkrad von Thrustmaster nun doch Gummifüße bei, die unter die Pedalkonsole geklebt werden. Damit entfällt unser größter Kritikpunkt an dem Produkt.

## ► Viktorianisches Abenteuer



»Gene Machine«: Flüssige Animationen im Comic-Stil.

Als »großes britisches Adventure« bezeichnet Newcomer Vic Tokai sein »Gene Machine«. Vor handgemalten, eingescanneten Bildern im viktorianischen Ambiente agieren gezeichnete Figuren im Frack. Die Herren Gentiemen suchen den bösen Doktor Dinsey, der mit seiner Gen-Maschine schreckliche Kreaturen auf die Welt loslassen will. Die Handlung soll durch über 100 verschiedene Örtlichkeiten mit hohem Puzzledurchsatz gehen. Das alles andere als bierernste Spiel parodiert die Romane von Jules Verne und den Vorzeigedektiv Sherlock Holmes. Bei einer Vorführung konnten wir uns von der gelungenen (englischen) Sprachausgabe überzeugen, die deutsche Version soll genauso gut werden und gleichzeitig erscheinen. Als Veröffentlichungstermin ist Anfang Juni geplant. (la)

Vorsprung in s/w: Der BJC-210 druckt gestochen scharf mit einer Auflösung von 720 x 360 dpi (Smoothing). Und zwar so schnell, wie es der professionelle Einsatz verlangt.

Top-Qualität beim Drucken heißt auch: Top-Look ohne Streifen. Dafür sorgt beim BJC-210 ein spezieller Feinmodus.

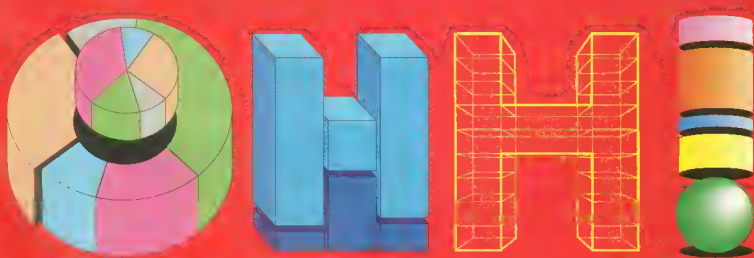
# Ahh!

Diese Zahl spricht für sich: Der BJC-210 kommt mit 3 Jahren Garantie ins Haus. Schließlich ist er ein echter Canon.

## Das A und O bei s/w und Farbe: der neue Canon BJC-210. Der HomePrinter für jeden und alles.

Mehr Komfort, mehr Effizienz: Mit dem neuen Windows®-Treiber steuern Sie den BJC-210 bequem mit der Maus.

Für jeden Einsatz optimal gerüstet: Die ungewöhnlich große Druckmedienauswahl des BJC-210 ermöglicht ein breites Einsatzspektrum.



Kompetent in Color: Der optionale Farbdruckkopf BC-05 mit 360 x 360 dpi Auflösung und 16,7 Mio. Farbtönen unter Windows® sorgt für brillante Optik.



509,-

DM unverb. Preisempfehlung der Canon Deutschland GmbH, Europark Fichten  
hain A10, 47807 Krefeld. Infos und Musterdrucke unter (0 21 51) 34 95 66.

**Canon**  
MAN VERSTEHT SICH BESSER

## LESER-TOP 25

PC-PLAYER-  
KREITUNG

1	(1) <b>COMMAND &amp; CONQUER</b> Westwood/Virgin	91 %
2	(2) <b>WARCRAFT - TIDES OF DARKNESS</b> Blizzard	87 %
3	(4) <b>FIFA SOCCER '96</b> Electronic Arts	88 %
4	(11) <b>TNE DIG</b> LucasArts	86 %
5	(8) <b>REBEL ASSAULT 2 - THE HIDDEN EMPIRE</b> LucasArts	82 %
6	(7) <b>TNE NEED FOR SPEED</b> Electronic Arts	84 %
7	(18) <b>WING COMMANDER 3</b> Origin	89 %
8	(3) <b>NNL NOCKEY '96</b> Electronic Arts	92 %
9	(9) <b>SIMON THE SDRCKER 2</b> Adventure Soft	83 %
10	(-) <b>TIE FIGHTER</b> LucasArts	85 %
11	(-) <b>SIM CITY 2DD</b> Maxis	90 %
12	(5) <b>WORMS</b> Team 17/Ocean	69 %
13	(-) <b>ASCENDANCY</b> Logic Factory	77 %
14	(17) <b>DIE SIEDLER</b> Blue Byte	83 %
15	<b>NEU</b> (15) <b>DUNE NUNEM 3D (SHAREWARE)</b> 3D Realms	86 %
16	(12) <b>DESCENT</b> Interplay	90 %
17	(-) <b>EUROFIGHTER 20DD</b> D.I.D./Ocean	90 %
18	(21) <b>BLEIFUSS</b> Virgin	82 %
19	(-) <b>CAESAR 2</b> Sierra	76 %
20	(-) <b>TRANSPORT TYCDDN</b> Microprose	82 %
21	(13) <b>CDLONIZATION</b> Microprose	88 %
22	(6) <b>STAR TREK: A FINAL UNITY</b> Spectrum Holobyte	82 %
23	<b>NEU</b> (14) <b>ALBIDN</b> Blue Byte	75 %
24	<b>NEU</b> (23) <b>DESTRUCTION DERBY</b> Psygnosis	79 %
25	(24) <b>MAGIC CARPET 2</b> Bullfrog/Electronic Arts	90 %

\* Dieses Spiel wurde in Deutschland indiziert und darf Jugendlichen unter 18 Jahren nicht zugänglich gemacht werden.  
Quelle: Leserziffern auf die Redaktion PC Player, Erhebungszeitraum: Februar/März 1996.

## Verkaufscharts CD-ROM

1	(NEU) <b>Wing Commander 4</b>	Origin
2	(3) <b>Command &amp; Conquer</b>	Westwood / Virgin
3	(1) <b>Warcraft 2</b>	Blizzard
4	(NEU) <b>World of Combat</b>	Compilation
5	(2) <b>Hega 2</b>	ITE
6	(4) <b>Caesar 2</b>	Impressions/Sierra
7	(NEU) <b>Gabriel Knight 2</b>	Sierra
8	(NEU) <b>NBA Live 96</b>	Electronic Arts
9	(14) <b>Grand Prix Manager</b>	Microprose
10	(NEU) <b>Teamfight</b>	Microprose
11	(7) <b>Rebel Assault 2</b>	LucasArts
12	(8) <b>The Need for Speed</b>	Electronic Arts
13	(13) <b>Maeapaly</b>	Westwood/Virgin
14	(9) <b>Bleifuss</b>	Virgin
15	(6) <b>Eurofighter 2000</b>	DD/Ocean
16	(15) <b>Idy Car Railing 2</b>	Papyrus / Virgin
17	(5) <b>FIFA Soccer '96</b>	Electronic Arts
18	(NEU) <b>Mavis Karts</b>	Virgin
19	(10) <b>Palis Quest SWAT</b>	Sierra
20	(11) <b>Megapack 4</b>	Compilation

Quelle: Kartstadt AG, Erhebungszeitraum: März 1996.

## Beste »Nicht-Spiele-Software«

- (1) Windows 95
- (2) Windows 3.11
- (3) Norton Commander 5.0
- (4) Microsoft Word 6.0
- (5) Corel Draw 5.0

Quelle: Leserziffern auf die Redaktion PC Player, Erhebungszeitraum: Februar/März 1996.

## Wie gefallen Ihnen die Multimedia-Leserbriefe?

- |   |               |      |
|---|---------------|------|
| 1 | mehr          | 60 % |
| 2 | genau richtig | 31 % |
| 3 | weniger       | 9 %  |

Quelle: Leserziffern auf die Redaktion PC Player, Erhebungszeitraum: Februar/März 1996.

## Die derzeit besten Spielehersteller

- (2) EA Sports (Electronic Arts)
- (1) Westwood
- (3) LucasArts
- (5) Blizzard
- (-) Origin

Quelle: Leserziffern auf die Redaktion PC Player, Erhebungszeitraum: Februar/März 1996.

**Ihre Stimme zählt!** Jeden Monat startet die Software-Industrie gebannt auf das Votum der PC Player-Leser. Um eine möglichst repräsentative Auswertung zu erhalten, zählen wir auch auf Ihre Stimme! Nur schnell die entsprechende Postkarte in der Heftmitte ausfüllen, Briefmarke drauf und ab damit – je mehr Leser sich beteiligen, desto aussagekräftiger das Ergebnis.



# ENDLICH ONLINE!

**PC Player goes to the 'net: Aktuelle Infos über den PC-Spielermarkt sind ab 17. April im Internet abrufbar – ein neuer Service für unsere Leser.**

**N**icht schlecht, was Anfang Januar eine Umfrage unter repräsentativ ausgesuchten PC Player-Lesern ergab: Schon über 30 Prozent von Ihnen haben einen Internet-Anschluß, höchste Zeit für PC Player also, das Heft nicht nur durch ein monatliches CD-ROM, sondern auch durch eine Web-Seite auf dem Internet zu ergänzen.

Ab dem 17. April (und keinen Tag früher) sollten Sie »www.pccplayer.de« am besten gleich als Homepage für Ihren Internet-Browser definieren. Unter dieser Webseite werden Sie unter anderem folgendes finden:

- ▶ Aktuelle Spielennws, mit täglichem Update
- ▶ Testergebnisse von PC Player, bevor das Heft erscheint
- ▶ Erweiterte Versionen von Artikeln und Interviews
- ▶ Die heißesten Adressen von Spielefirmen und Fanclubs
- ▶ Ein direkter Draht zur Redaktion per E-Mail
- ▶ Preisausschreiben und Umfragen

Verantwortlich für die Web-Seite ist das neueste Mitglied des PC-Player Teams. Alex Folkers hat am 1. März einen Schreibtisch in unserer Redaktion besetzt und hämmert seit dem an optisch ansprechenden, informativen HTML-Seiten herum. Mehr über unsere Web-Force erfahren Sie nächsten Monat oder direkt auf den Seiten.

## Fragen und Antworten zu den Web-Seiten

**Was brauche ich, um diese Seiten anzusehen?**

Sie benötigen zuerst einmal einen Internet-Anschluß. Den erhalten Sie am praktischsten über einen Online-Dienst, beispielsweise CompuServe oder T-Online. Wie Sie die Zugangssoftware für das Internet installieren, erfahren Sie beim Kundendienst des Online-Anbieters.

Um unsere Web-Seite zu betrachten, sollten Sie einen »Browser« benutzen, der auch Tabellen darstellen kann. Dazu gehören unter anderem der »Netscape Navigator«, der »Internet Explorer« und der »NCSA Mosaic 2.0«. Wenn Sie einen älteren Browser verwenden (Mosaic 1, CompuServe Mosaic), sehen unsere Seiten nicht ganz so aufgeräumt aus, sind aber weiterhin lesbar.

**Wie komme ich an die Seiten heran?**

Die offizielle Adresse, die Sie in Ihren Web-Browser eintippen müssen, ist

<http://www.pccplayer.de/>

Nach spätestens dreißig Sekunden sollten die ersten Grafiken auf Ihrem Bildschirm erschienen sein. Drücken Sie auf die verschiedenen Knöpfe in der Web-Seite, um zu den einzelnen Bereichen zu gelangen.

**Kostet es etwas, Eure Seiten anzusehen?**

Nein, das Angebot ist von unserer Seite her völlig umsonst. Allerdings entstehen Ihnen Kosten durch die Telefon-Gebühren und den Beitrag für Ihren Internet-Anbieter. Von diesem Geld sehen wir allerdings nichts.

**Der Seitenaufbau ist wahnsinnig langsam!**

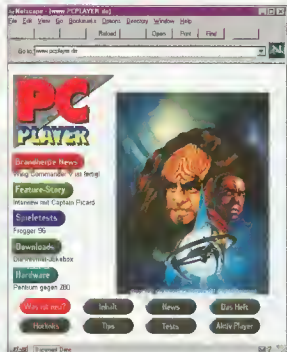
Wir arbeiten mit einem der größten Online-Anbieter der Welt, der Firma CompuServe, zusammen, um einen Hochleistungs-Server mit sehr hoher Bandbreite zur Verfügung zu stellen. Trotzdem können wir nicht ausschließen, das sich gerade in den ersten Tagen sehr viele Leser gleichzeitig auf unser Angebot einwählen wollen. Bei mehreren hundert Usern gleichzeitig muß auch unser Server aufgeben. Bitte probieren Sie es dann zu einem anderen Zeitpunkt. Außerdem sind die Internet-Leitungen innerhalb von Deutschland gerade abends sehr ausgelastet. In diesem Falle ist unser Server machtlos: Zwischen ihm und Ihrem Modem herrscht gerade Stau, so daß auch unsere Daten steckenbleiben. Gerade in der Zeit ab 21 Uhr sind auch die diversen Online-Dienste sehr langsam, weil durch den beginnenden Nachttarif alle Benutzer auf einmal ins Internet wollen.

**Und wo kann ich mit den Redakteuren diskutieren?**

Kurz nach dem Web-Server wird unser Team auch im Online-Dienst CompuServe ein interaktives Forum anbieten. Dort sind monatliche Live-Diskussionen mit den Redakteuren sowie andere Gesprächsmöglichkeiten vorgesehen. Mehr Infos zu diesem Thema finden Sie in der nächsten PC Player, oder auf »www.pccplayer.de«.

**Wie komme ich in CompuServe?**

Auf der aktuellen Ausgabe von PC Player plus befindet sich die Software »WinCME«, mit der Sie sich in CompuServe einwählen können. (bs)



Ab 17. April ist PC Player auch im World Wide Web zu erreichen. Die Texte auf dieser Seite sind natürlich noch nicht »echt«.

## PC PLAYER PER E-MAIL

Wenn es bei Ihnen mit dem Web noch hapert, Sie aber E-Mail in das Internet verschicken können, ist die Kontaktaufnahme mit PC Player kein Problem. Unter folgenden Adressen sind wir zu erreichen:

**Fragen zum Online-Angebot:**  
[leser@pccplayer.mhs.compuserve.com](mailto:leser@pccplayer.mhs.compuserve.com)  
Leserbriefe an PC Player:  
[leser@pccplayer.mhs.compuserve.com](mailto:leser@pccplayer.mhs.compuserve.com)  
Fragen zur CD-ROM der PCP plus:  
[cdrom@pccplayer.mhs.compuserve.com](mailto:cdrom@pccplayer.mhs.compuserve.com)  
Fragen an den Techniktreff:  
[treff@pccplayer.mhs.compuserve.com](mailto:treff@pccplayer.mhs.compuserve.com)  
Fragen zum neuen Wertungssystem:  
[wertung@pccplayer.mhs.compuserve.com](mailto:wertung@pccplayer.mhs.compuserve.com)  
Tipps und Tricks Einsendungen:  
[tips@pccplayer.mhs.compuserve.com](mailto:tips@pccplayer.mhs.compuserve.com)  
Meldungen für den Bug-Report:  
[bugs@pccplayer.mhs.compuserve.com](mailto:bugs@pccplayer.mhs.compuserve.com)

# DIE F-22 AUS DER SICHT EINES GEGNERISCHEN FLUGZEUGS



**DAS KNOW-HOW VON JANE'S DEFENCE INFORMATION BRINGT JETZT SIEBEN DER TECHNISCH HOCHENTWICKELTSTEN UND GEFÄHRlichsten KAMPFFLUGZEUGE AUF IHREN MONITOR.**



- Modernste und Netzwerke
- Brandneue Kampagnen mit 90 Missionen, die mit dem Know-how von Jane's Information Group entwickelt wurden sind



- Fortschrittliche 3D-Modelle und effiziente sowie ein vollkommener, beispiellos mit Taktiken verschiedener Größen
- Zahlreiche Abteilungen von Beschäftigten für alle Flugzeuge



- Plattformen  
All über die World
- Entwickeln Sie Ihre eigenen Einheiten  
Moderne Plattformen



- Modernste Plattformen  
Bewaffnung & Missionen
- Unglaubliche Daten, Informationen  
von Experten bis hin zu  
Rüstungsunternehmen



**Rafale C**



**X-31 EFM**



**ASTOVL**



**X-29 FSW**



**F-117A Nighthawk**



**B-2A Spirit**



**F-22**

# EIN GEGNERISCHES FLUGZEUG AUS DER SICHT DER F-22



# ATF

ADVANCED TACTICAL FIGHTERS

## Jane's®

COMBAT SIMULATIONS

Exklusiver Vertrieb durch KINGSOFT,  
Tel. 0 24 08/94 10, Fax: 0 24 08/94 16 44,  
Electronic Arts Hotline: 0 52 41/2 60 24.

Software © 1996 Electronic Arts, Advanced Tactical Fighters und U.S. Navy  
Fighters sind Warenzeichen von Electronic Arts. Alle Rechte vorbehalten.  
Handelsmarkenbezeichnungen: von Jane's Library, Copyright 1996 Jane's  
Information Group Limited. U.S. Navy ist ein eingetragenes Warenzeichen von  
Jane's Information Group Ltd. Electronic Arts ist der angestrebte  
Vertriebspartner von Electronic Arts.

Der Nachfolger von  
**U.S. NAVY FIGHTERS™**

<http://www.janes.com/janes.html>  
oder <http://www.ea.com/janes.html>



ELECTRONIC ARTS®

# TESTBERICHTE IM DETAIL

Mit einer Kombination aus objektiven Wertungen und persönlichen Meinungen präsentiert PC Player Ihnen alle Fakten, um selbst zu entscheiden: Soll ich mir dieses Spiel kaufen?

**D**ie Binsenweisheit »Über Geschmack kann man streiten« trifft auch bei Computerspielen voll ins Schwarze. Zwar lassen sich gute und schlechte Spiele noch irgendwie voneinander trennen, aber dann kommt der Punkt, an dem der Streit ausbricht: Ist »Rebel Assault« besser als »TIE Fighter«? Das ist so ähnlich wie das Vergleichen von Äpfeln und Birnen – je nach Geschmack hat hier jeder seine individuelle Meinung; es gibt keinen ober-

sten Richter, der für alle verbindlich sagen kann: Dieses Spiel ist das beste, basta.

Das Wertungssystem von PC Player berücksichtigt die Geschmacksfrage, in dem es seine Wertungen in zwei einzelne Komponenten zerlegt. In sechs Kategorien vergeben wir Noten von »sehr gut« bis »mangelhaft«. Zusätzlich geben unsere sechs Spieltester ihre Meinung in Form einer »Sterne«-Wertung ab: Was gefällt, kriegt bis zu fünf Sterne; was überhaupt nicht ankommt, muß sich schon mal mit einem Stern zufrieden geben. Auf dieser Doppelseite sehen Sie, wie diese Wertungen im Test grafisch dargestellt werden. Außerdem zeigen wir Ihnen, wie Sie Ihren persönlichen Geschmack in unserem System widerspiegeln finden. (bs)

## Der Gold und Platin Kasten



### GOLD UND PLATIN LIEB ICH SEHR...

Für besonders gute Spiele gibt es in PC Player ab sofort auch Auszeichnungen. Der »Goldplayer« wird allen herausragenden Spielen vergeben. Absolute Klassiker, von denen man in mehreren Jahren noch reden wird, erhalten den besonderen seltenen »Platin Player«.

## STARKILLER STRIKES BACK

Hersteller: Boykotronics | Hardware: ●●●●●  
Betriebssystem: MS-DOS, Windows 95 | Sprache: Englisch  
Anzahl der Spieler: Einer bis Zwei (an einem PC, Modem), bis Acht (Netzwerk)

Präsentation: ++ | Spieltiefe: + | Multiplayer: ○  
Ausstattung: ++ | Komfort: ○ | Übersetzung: geplant

## PC PLAYER PERSONALITY

BORIS: ★ | HEINRICH: ★★ | FLORIAN: ★★★  
JÖRG: ★★★ | MONIKA: ★★★★ | HENRIK: ★★★★★

## DIE WERTUNGEN

Sechs Kategorien werden von PC Player mit einer Bewertung versehen. Unser Wertungsraster reicht dabei von ○ (mangelhaft) über ○ (ungenügend), ○ (durchschnittlich), + (gut) und ++ (Spitzenklasse). Beachten Sie, daß ein »durchschnittlich« nicht für »schlecht« steht – erst ab einem ○ hat das Spiel echte Mängel im jeweiligen Bereich.

### Präsentation

Unter der Präsentation verstehen wir die komplette Wirkung des Spiels auf dem Monitor und über die Lautsprecher, Grafik und Musik, aber auch Videoclips, Sprachausgabe, Bildschirmtexte oder schauspielerische Leistung gehen in diese Wertung ein. Je besser die Präsentation, desto mehr wird der Spieler in die Atmosphäre einer Spielhandlung hineingezogen. Ist die Präsentation schlecht, kann das darunter liegende Spiel trotzdem Spaß machen – bestes Beispiel sind abstrakte Denkspiele wie »Tetris«.

### Komfort

Der Komfort umfaßt insbesondere die Bedienung eines Spiels: Läßt es sich gut steuern? Sind Tastatur, Maus und Joystick intelligent mit Funktionen belegt? Ergeben die Menüs einen Sinn? Außerdem zählen hier Faktoren wie eine einfache Installation, ständiges Wechseln von CDs, lange Wartezeiten durch das Nachladen oder eine Spielstand-Speicher-Funktion. Wenn genretypische Eigenschaften fehlen, gibt es hier ein ○. Ärgert sich der Spieler nicht über die Bedienung, da es besonders logisch von der Hand geht, geht es in den ++-Bereich.

### Spieltiefe

Was die Spieltiefe genau ausdrückt, ist von Genre zu Genre unterschiedlich. Damit ist in vielen Fällen die Komplexität eines Produkts gemeint. In einem Sportspiel ist die Tiefe beispielsweise von der Intelligenz des Computergegners abhängig. In einem Adventure sind es hingegen die Puzzles, welche diesen Faktor ausmachen. Strategie-spiele sind hier sowohl vom Computergegner, wie auch dem Design der einzelnen Levels abhängig. Im Bereich der Simulation spielt hier der Realismus eine große Rolle – stark vereinfachten Modellen mangelt es an Tiefe.

### Ausstattung

Was ist alles im Spiel drin? Dabei handelt es sich sowohl um Punkte im Programm selbst, wie auch in Einzelfällen um Material in der Packung, sei es ein besonders gutes oder schlechtes Handbuch oder andere sinnvolle Beilagen. Für das Programm sind solche Dinge entscheidend wie ein beigelegter Editor, eine Online-Funktion, ein Hilsmenü oder einfach die Zahl der Level. Auch hier gilt: Wenn Dinge fehlen, die in diesem Genre üblich sind, rutscht die Wertung in den ○-Bereich. Ein ○ gibt es erst, wenn Funktionen enthalten sind, die man normalerweise nicht erwartet.

### Multiplayer

Immer mehr Programme lassen sich nicht nur alleine gegen den PC spielen, sondern bieten auch die Möglichkeit, mit zwei oder mehr Spielern aufeinander loszugehen. Die Multiplayer-Wertung wird nur



## ► DIE HARDWARE-VORAUSSETZUNGEN

Bevor Sie sich ein Spiel kaufen, wollen Sie wissen: Mit was für einem PC läuft dieses Programm eigentlich? Ist die Spielgeschwindigkeit auf meinem PC akzeptabel?

Da wirklich jeder PC anders ist und Unterschiede bis zu 100 Prozent bei eigentlich gleichen Rechnern möglich sind, haben wir die PCs in »Klassen« eingeteilt. Unsere Klassen lauten:

- Klasse ①: 486 DX/33 Prozessor, Single Speed CD-ROM, 8 MByte RAM
- Klasse ②: 486 DX2/66 Prozessor, Double Speed CD-ROM, 8 MByte RAM
- Klasse ③: 486 DX4/100 Prozessor, Double Speed CD-ROM, 8 MByte RAM
- Klasse ④: Pentium/90 Prozessor, Double Speed CD-ROM, 8 MByte RAM
- Klasse ⑤: Pentium/120 Prozessor, Quadra Speed CD-ROM, 16 MByte RAM

Die Klassen werden durch die fünf Zahlen in Kreisen angezeigt.

Ist der Kreis schwarz, bedeutet das:

»Auf diesem PC ist das Spiel nicht spielbar.«

Ist der Kreis grau, bedeutet das:

»Auf diesem PC ist das Spiel eingeschränkt spielbar.«

Ist der Kreis weiß, bedeutet das:

»Auf diesem PC ist das Spiel komplett spielbar.«

Bitte beachten Sie, daß es sich dabei nicht um absolute Werte handelt. Wenn Sie einen »getunten« PC mit DX4/100 Prozessor und sehr schneller Grafikkarte haben, kann dieser durchaus in die Klasse 4 fallen. Ein kleiner Pentium mit 16 MByte RAM kann stark genug für Klasse ⑤ sein. Umgekehrt ist ein 486DX/2, der weder VESA Local Bus noch PCI, sondern nur eine veraltete ISA-Grafikkarte hat, der Klasse ① zuzuordnen.

vergeben, wenn das Programm mehrere menschliche Spieler zuläßt, ansonsten steht hier »nicht v.« für »nicht vorhanden«. Ist die Funktion nur halbherzig implementiert, so daß Multiplayer keinen rechten Spaß macht, fällt die Wertung ab. Gibt es im Multiplayer-Modus hingegen interessante Spielvarianten, kommen dabei Pluspunkte heraus. Auch die Zahl der Spieler und die Geschwindigkeit und Einfachheit des Modus spielen eine Rolle.

### Übersetzung

Viele Spiele werden aus den USA nicht einfach importiert, sondern speziell für den deutschen Markt übersetzt. Ist das Programm von vornherein in deutscher Sprache geschrieben, entfällt die Wertung. Programme ohne Übersetzung erhalten ein »nicht v.«, ist die Übersetzung noch nicht fertig, steht hier ein »geplant«. Solche Spiele werden in PC Player nochmals kurz getestet, wenn die deutsche Version erschienen ist, um für diesen Punkt die Wertung festzulegen. Ist die deutsche Version gut spielbar, erscheint hier ein ○. Hat sie deutliche Mängel, gibt es ⊖. Das ⊖⊖ steht für Programme, die in der Übersetzung nicht spielbar sind. ⊕ und ⊕⊕ verbleiben für besonders gute Übersetzungen, die dem Original entsprechen oder es gar übertreffen.

## PC PLAYER PERSONALITY

Hier haben die Spielekritiker von PC Player das Wort: Ungeschönt und rein persönlich. Jeder der sechs Tester darf eine Wertung von einem bis zu fünf Sternen abgeben. Fünf Sterne stehen dabei für »Kann ohne dieses Spiel nicht mehr leben«, vier Sterne für »Muß in meine Sammlung« bis zum einzelnen Stern der »Bleib mir damit bloß vom Leibe« ausdrückt. Wenn ein Tester sich ein Spiel gar nicht ansehen konnte, steht hier ein Strich. Das bedeutet »Nicht getestet« und nicht etwa »Gar kein Stern«.

Da die Spieler hier nur ihrem persönlichen Geschmack verpflichtet sind, kann es natürlich sehr unterschiedliche Meinungen geben. Der Strategiespiel-Liebhaber mag einem komplexen, aber trockenen Hexfeld-Spiel seine fünf Sterne geben, der Sports-Fan kann damit nun gar nichts anfangen und gibt nur einen. Wenn aber selbst ein Strategiespieler seine vier Sterne anpreist, dann ist das ein Signal für Sie: »Sehr gutes Programm, daß auch über das Genre hinaus wirkt.« Unsere Tester charakterisieren sich selbst wie folgt:

### Boris Schneider

Steht auf Adventures und Denkspielen; legt Wert auf Logik und gute Rätsel. Ist außerdem vernarrt in echte 3D-Actionspiele. Kann mit Sportspielen nur wenig anfangen. Aktueller Lieblingstitel: »Zork: Nemesis«.

### Heinrich Lenhardt

Liebt Sportspiele und ist dort deswegen auch besonders kritisch; Adventures und Rollenspiele sind weitere bevorzugte Genres. Typische Handlungssimulationen sind ihm ein Greul. Aktueller Lieblingstitel: »NHL Hockey 96«.

### Jörg Langer

Strategiespiele sind seine Domäne: Vom Hexfeld-Brettspiel bis zu den neuen Echtzeit-Strategieprogrammen reicht sein Feld. Außerdem für Netzwerk-Action und Rollenspiele zu haben. Aktueller Lieblingstitel: »Civilization 2«.

### Monika Stoschek

Sie löst gerne Adventures und ist die anerkannte Pinball-Queen. Auch andere Geschicklichkeitsspiele sowie Kampfsport machen sie an. Mit Strategiespielen kann sie wenig anfangen. Aktueller Lieblingstitel: »Descent 2«.

### Florian Stangl

Egal ob es fliegt, fährt oder schwimmt: Er spielt jede Art von Simulation. Außerdem schätzt er die Genres Action, Strategie und Sports. Adventures reizen ihn nur selten. Aktueller Lieblingstitel: »Formula One Grand Prix 2«.

### Henrik Fisch

Steht auf technisch perfekte und mitreißende Spiele im Actiongenre. Außerdem Absteher ins Rollenspiel- und Adventurelager. Wirtschaftssimulationen lassen ihn kalt. Aktueller Lieblingstitel: »Duke Nukem 3D«.

## ► TECHNISCHE DATEN

Im oberen Drittel des Wertungskastens sehen Sie neben den Hardwareanforderungen auch den Hersteller des Programms. Darunter finden Sie die Angabe »Betriebssystem«. Dabei geben wir nur die Systeme an, für die ein eigenes EXE-File vorhanden ist. Ein Spiel mit einem reinen MS-DOS-EXE läuft normalerweise auch unter Windows 95; wenn im Kasten »Windows 95« steht, handelt es sich um eine speziell an dieses System angepaßte Version.

Unter dem Punkt »Sprache« lesen Sie entweder »Englisch« oder »Deutsch«. Wenn ein Spiel teilweise übersetzt wurde, aber mit Deutschkenntnissen spielbar ist, geben wir grundsätzlich »Deutsch« an. Ein Spiel mit deutscher Anleitung, für das Sie trotzdem Englischkenntnisse benötigen, erhält hier ein »Englisch«.

Die Zeile »Anzahl der Spieler« sagt Ihnen schließlich, wieviele Personen gleichzeitig mitmachen können. Dabei wird allerdings nicht darauf eingegangen, wieviele Spieler gleichzeitig mit einem einzigen Original antreten können. Wenn Sie mehrere Originale kaufen müssen, um dem Multiplayer-Modus zu aktivieren, ist dies im Testbericht selbst angegeben.

# FRAGEN UND ANTWORTEN ZUM NEUEN TESTSYSTEM

## ► Warum habt Ihr das Wertungssystem geändert?

Immer mehr Menschen kaufen sich einen PC, um damit zu spielen. Die Ansprüche sind dabei sehr unterschiedlich. Frau A möchte sich am Feierabend ein paar Stunden unterhalten lassen, Herr B hingegen steht auf knackige Flugsimulationen mit einem hundertseitigen Handbuch. Gleichzeitig ist auch das Spektrum der Spiele immer breiter geworden. Manche Programme enthalten absichtlich nur einfache und wenige Puzzles, weil es inzwischen eine Reihe von Spielekäufern gibt, denen dies gefällt.

Kurzum: Mit einer einzigen Zahl kann man einem Spiel heutzutage nicht mehr gerecht werden. Das 100er-System stammt aus dem Jahre 1985, als es im wesentlichen Actionspiele und Jump-and-Run-Programme gab. Damals war das System gut geeignet, weil sich die Spiele sehr ähnelten. In den Neunzigern hat sich die Situation geändert: Programme wie »Myst« und »7th Guest« sind Dauerbrenner in den Charts, obwohl die echten Spiele-Cracks sie für zu einfach halten.

PC Player möchte allen Lesern gerecht werden; deswegen haben wir unsere Wertung differenziert. Wer auf komplexe Programme steht, schaut zuerst nach der »Spieldiefe«. Legen Sie Wert auf Bombast-Grafik, tolle Videos und einen mitreißenden Soundtrack, ist die »Präsentation« entscheidend. Wer kein Englisch kann, wird als erstes auf die »Übersetzung«-Wertung schauen. Für Teampoker ist die »Multiplayer«-Note ausschlaggebend. Kurzum: Das System ist flexibel genug, um garantiert auch Ihren Geschmack zu treffen.

## ► Ich will unbedingt meine 100er-Wertungen wiederhaben!

Wenn Sie nur eine grobe Einstufung in des Hundert-Raster haben wollen, dann können Sie sich am »Platin Player« und am »Gold Player« orientieren. Ein Platin Player steht für ein Programm, das im 100er-System etwa 90 Punkte oder mehr bekommen hat. Für Programme, welche die 80er-Grenze überschritten hätten, gibt es den Gold Player.

Wenn Sie ohne die Zahl nicht mehr leben können, dann haben wir als Notlösung eine Formel für Sie: Streichen Sie aus der »PC Player Personalität« den Tester, der Ihnen am wenigsten zusagt. Zählen Sie die übrigen fünf Wertungen zusammen. Das Ergebnis multiplizieren Sie mit vier. Heraus kommt eine Wertung von 20 bis 100.

Ein Beispiel: Für das Spiel X geben die Tester 3, 4, 3, 2, 4 und 5 Sterne. Der dritte Tester gefällt Ihnen nicht, also werfen Sie seine 3 heraus. Die Summe der übrigen Wertungen ist  $3+4+2+4+5=18$ . Das multiplizieren Sie mit vier: 72 Punkte.

## ► Wieso sagt Ihr nicht mehr, mit welchen Soundkarten ein Spiel läuft?

Es drängen immer mehr Soundkarten auf den Markt, aber immer weniger Standards werden ordentlich unterstützt. So manches Spiel bietet in seinem Setup auch die Karte X an; trotzdem läuft das Spiel damit nicht fehlerfrei. Da wir unmöglich alle Soundkarten prüfen können, wurde diese Liste zu einer reinen Angabe der Packungstexte, die auch nicht immer stimmen. Um Verwirrung bei den Lesern zu vermeiden, die sich voll auf unsere Angaben verlassen, haben wir die Auflistung aufgegeben.

## ► Welche Auflösungen unterstützt das Programm denn nun?

Unsere erst vor kurzem eingeführte Tabelle war schneller überholt, als erwartet: Manche Spiele unterstützen auch »krumme« Modi wie 360 mal 240 Bildpunkte. Wieder andere Programme laufen zwar mit 640 mal 480 Bildpunkten, haben aber trotzdem einen hässlichen Rand, weil es sich um Macintosh-Konvertierungen handelt (512 x 384 Bildpunkte), oder die Programmierer durch »Ginemascope« Speicher sparen wollten. Ganz verrückt wird es bei Windows-Programmen, die teilweise in beliebig großen Fenstern laufen.

## ► Wieviel kostet denn das Spiel?

Immer mehr Hersteller geben keine empfohlenen Verkaufspreise für ihr Spiel an. Die Preise schwanken bei einzelnen Spielen schon mal von 60 bis 120 Mark, je nach Händler. Bisher haben wir uns auf die Preisempfehlung des Herstellers gestützt. Ohne diese Empfehlung müßten wir schätzen oder raten.

## ► Warum habt Ihr keine separate Wertung für Grafik und Sound?

Im Zeitalter der Videoclips ist eine reine »Grafik«-Wertung absurd geworden, denn ein Video ist die Kombination aus Grafik und Sound – beides muß stimmen. Wir haben dies in dem Punkt »Präsentation« zusammengefaßt. Dadurch können jetzt auch Faktoren wie

die schauspielerische Leistung der Darsteller in die Wertung einfließen.

## ► Ginge es nicht wieder etwas genauer mit den Hardware-Eigenschaften?

Wenn PCs einigermaßen vergleichbar wären, würden wir wieder genauer Angaben über die Hardware machen können. Fakt ist aber, daß zwei PCs mit gleichen technischen Daten (beispielsweise Pentium 90, 8 MByte RAM, PCI-Grafikkarte) völlig unterschiedliche Leistungen erbringen. Das eine Gerät kann doppelt so schnell sein, wie das andere. Deswegen setzen wir auf das »Klassen«-System und arbeiten an einem kostenlosen Benchmark-Programm, welches Ihren PC durchmißt und Ihnen sagt, in welche Klasse er einzustufen ist. Damit lösen wir auch die Probleme mit neuen Prozessoren (Cyrix, AMD), die nicht mehr in das 486/Pentium-Raster fallen.

## ► Das 100er-System war besser; Ich werde Eure Zeitschrift nicht mehr kaufen!

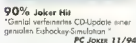
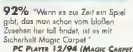
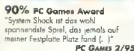
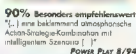
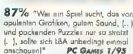
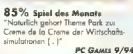
Es wäre wirklich sehr schade, wenn Sie unser neues System einfach so verbannen. Wir haben drei Monate lang intensiv daran geknabelt, wie wir die neuen Spiele und die neu dazugekommenen Spieler in PC Player fair berücksichtigen können, ohne unsere langjährigen Fans zu verärgern. Bevor Sie leichtfertig Ihr PC-Player-Abo abbestellen: Atmen Sie nochmal tief durch, lesen Sie das Heft nochmal und denken Sie in Ruhe nach, ob die neue PC Player nicht moderner und praktischer geworden und die 100 nicht doch etwas altmodisch ist. Wir sind uns sicher, daß Sie das neue System schon nächsten Monat nicht mehr vermissen wollen.

## ► Ich habe da noch eine Frage oder Anregung zu dem System!

Wir haben speziell für dieses Thema eine eigene E-Mail-Adresse freigeschaltet. Wenn Sie Fragen zum neuen System haben, dann schreiben Sie an »wertung.«@pcplayer.mhs.compuserve.com. Außerdem steht Ihnen die Redaktion am Mittwoch, dem 1. Mai, von 14 bis 18 Uhr am Telefon zur Verfügung. Bitte rufen Sie uns unter (089) 99 115 622 an. Diese Nummer ist nur am 1. Mai geschaltet; es ist sinnlos, dort an anderen Tagen anzurufen. An diesem Tag können wir auch nur Fragen zum Wertungssystem beantworten. (bs)

## A high-contrast, black and white close-up photograph of a person's face. The person's eyes are wide open, looking upwards and to the right, with visible pupils and irises. Their mouth is wide open in a gasp or shout, showing the tongue and throat. The skin appears very pale due to the high contrast, and the overall image has a grainy, almost painterly quality. The lighting is dramatic, coming from the side, creating deep shadows and bright highlights.

Und das zu  
so günstigen  
Preisen,  
daß Sie aus  
dem Staunen  
nicht mehr  
rauskommen.



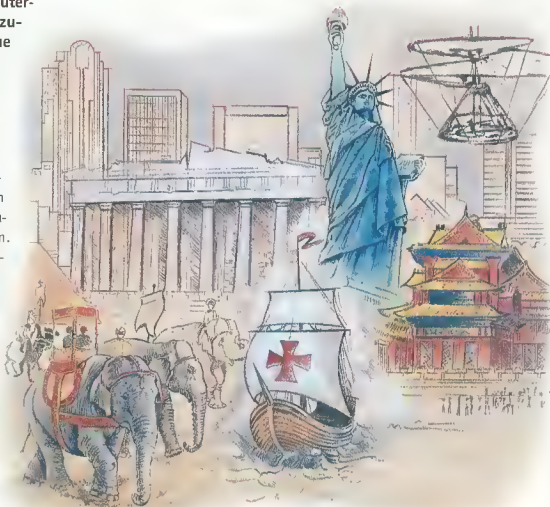
cd rom Classics

Exklusiv-Vertrieb durch KINGSOFT, Tel.: 0 24 08/94 10, Fax: 0 24 08/94 16 44  
Electronic Arts Hotline: 0 52 41/2 60 24 • <http://www.ea.com>

# WIEGE DER ZIVILISATION

Civilization ist aus der Computer-Strategie nicht mehr wegzudenken. Für alte und neue Fans rekapitulieren wir die Entstehungsgeschichte des Klassikers.

**W**er im Jahre 1991 ein Spiel namens »Civilization« in Händen hielt, wollte es kaum glauben: Die Geschehnisse eines ganzen Volkes sollten durch die Jahrtausende hinweg bestimmt werden. Eine Handvoll Disketten sollte Kriege, Hungersnöte, Aufstände, Städtegründungen und Forschung enthalten. Von Weltwundern war die Rede, und sogar von einem ausgewachsenen Raumschiff, das man bauen würde. Doch Civilization hielt, was Packungstext und Handbuch versprochen, und wurde zum vielleicht beliebtesten Computer-Strategiespiel überhaupt.



## Die Wegbereiter

So einzigartig das Spiel damals war, hatte es doch einige Ideen kopiert. Von »Railroad Tycoon« beispielsweise, das ebenfalls aus der Feder von Sid Meier stammte. Dabei ging es um einen Eisenbahnmogul, der per Aktienhandel, Streckenlegung, Zusammen-

stellung der Züge und Ausbau von Dörfern zu Geld und Ehren kommen mußte. Schon Railroad Tycoon bot die Darstellung von Informationen direkt auf der »Landkarte«, anstelle schnöder Zahlenkolonnen in einem Extrabildschirm. So hat jedes Feld in Civilization bestimmte Ressourcen an Nahrung, Handel und Produktion. Schickt man nun seine Bevölkerung zum Arbeiten, sieht man durch kleine Symbole sofort, was ein Feld hergibt.

Das zweite Vorbild war das Welt-Eroberungsspiel »Empire« von New World Computing. Auch hier gab es Städte, die jeweils eine Kampfeinheit produzieren konnten. Man startete mit einer einzigen Stadt auf einer zufällig erstellten, unbekannten Weltkarte. Erst durch das Losschicken von Kampfeinheiten klärte man nach und nach die Umgebung auf, entdeckte andere Kontinente und gegnerische Truppen. Civilization übernahm dieses Prinzip, sowie das sehr zufällige Kampfsystem (»Alles oder nichts«) und einige Truppentypen (wie Flugzeugträger, Zerstörer, U-Boot, Schlachtschiff).

Auch die eigentliche Spielidee hatte es schon vorher gegeben: beim Brettspiel »Civilization«, das rund zehn Jahre zuvor erschienen war. Angefangen mit einem einzigen Spielstein, gründete man bald Städte, betrieb Handel und erwarb neue Technologien. Ziel war es, als erstes Volk eine bestimmte Zivilisationsstufe zu erreichen. Der Detailreichtum des Computerspiels wurde aber



Master of Magic: Komplexes Fantasy-Epos mit ungeheurer Detailvielfalt, aber mäßiger Computerintelligenz.



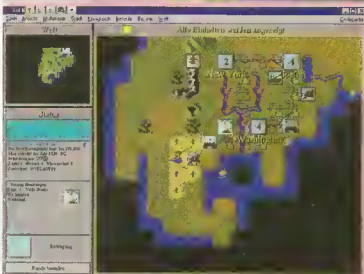
nicht ansatzweise erreicht, die rudimentären Kämpfe waren vergleichsweise unwichtig.

## Das Original

Was Sid Meier aus diesen Ideen bastelte, ist auch heute noch Garant für tagelangen Spielspaß: Als Häuptling eines prähistorischen Stammes suchen Sie sich ein lauschiges Plätzchen, das möglichst an einem Fluß liegt, umgeben von Wäldern, Hügeln und – idealerweise – Spezialressourcen. Die Bevölkerung kann das Umland nämlich nur in einem Radius von zwei Feldern bewirtschaften. Während man erste Stadtausbauten wie beispielsweise eine Kornkammer errichtet und die Einwohnerzahl langsam wächst, wird die anfangs unbekannte Umgebung aufgeklärt. Dabei stößt man auf kleinere Dörfer, die als Ereigniskarten wirken, oder eines der Konkurrenzvölker. Mit diesen kann man Handel betreiben, Forschungserfolge austauschen, aber natürlich auch kämpfen. Im Laufe der Jahrhunderte vergrößert man sein Machtgebiet, legt Straßennetze an, baut die Städte aus und rekrutiert effizientere Kampfteinheiten. Während die Barbarenüberfälle seltener werden, kommt es zu immer stärkeren Konflikten mit den Kontrahenten. Neue Regierungsformen beschleunigen die Entwicklung, mit Beginn der Industrialisierung drohen Umweltverschmutzung und Klimaerwärmung. Später kommt die atomare Bedrohung hinzu – wer Nuklearwaffen einsetzt, nimmt globale Umweltauswirkungen in Kauf. Ziel des Spiels ist es, alle anderen Zivilisationen zu vernichten oder als erstes ein Siedlungsraumschiff zu einem fremden Planeten zu schicken.

## Die Ableger

Civilization inspirierte zahlreiche Klones, von denen hier nur die besseren genannt werden. Obwohl vom Aussehen her völlig anders, kann man »Master of Orion« als Verwandten der Civi-Idee bezeichnen. Anstelle eines einzigen Planeten wurden gleich ganze Galaxien besiedelt, ebenfalls mit großer Betonung der Forschung. Ein wesentliches Element war das Design eigener Raumschiffe, die in heftige Taktikschlachten geschickt wurden. Das im Fantasy-Genre angesiedelte »Master of Magic« übernahm die allgemeine Darstellung sowie das Städtegründen und Forschen von Civilization. Zusätzlich wurde die Komplexität kräftig nach oben geschraubt: Hunderte von Kampfteinheiten, Helden und Zaubersprüchen standen dem Spieler zur Verfügung. Die Intelligenz der



Das Spiel der Jahrtausende ist über die Jahre hinweg ansehnlicher geworden. Von oben nach unten: Nordamerika in Civilization 1, CivNet und Civilization 2.



Colonization: Abwechslungsreiche Amerikabesiedlung von der Mayflower bis zum Unabhängigkeitskrieg.

Computergegner unterforderte jedoch Profis auf lange Sicht. Nicht vergessen werden darf natürlich Sid Meiers »Colonization«, das die Besiedelung Amerikas zum Inhalt hatte, inklusive Indianer und neidischem Heimatland. Obwohl auf den ersten Blick extrem Civilization-verwandt, spielte es sich doch anders. Das Managment der Städte war durch die Einteilung der Bevölkerung in verschiedene Berufe wesentlich komplexer, dafür gab es keine Forschung. Civilization selbst wurde in zwei Versionen neu aufgelegt: Eine Windows-Version bot schönere Grafik, das kürzlich erschienene »CivNet« gar den lange vermißten Mehrspielermodus. Per Nullmodem, Netzwerk oder Internet können sich bis zu acht menschliche Stammesfürsten kräftig eins auf die Herrscherkrone geben.

(la)

### DER CIVI-STAMMBAUM

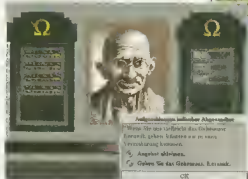
1991	Civilization (DOS)
1993	Civilization (Windows)
1994	Colonization
1995	CivNet
1996	Civilization 2

# CIVILIZATION 2

Die graue Eminenz der Computer-Strategiespiele meldet sich zurück: Civilization 2 erfindet zwar das Rad nicht neu, macht jedoch aus einem klapprigen VGA-Planwagen eine durchgestylte Luxuslimousine.

Wer Nachfolger zu einer Quasi-Legende herausbringt, muß sich auf viel Skepsis gefaßt machen – das gilt für Computerspiele genauso wie für Bücher (»Scarlett«) oder Filme (»Händler 2«). Microprose ist das Wagnis bei seinem Erfolgstitel »Civilization« eingegangen. Als es 1991 erschien, schuf es sich schnell eine weltweite Fangemeinde – bei welchem anderen Computerspiel konnte man schon ein Volk durch die Jahrtausende führen? Sid Meiers Spielsystem erwies sich als wahrer Dauerbrenner und begeisterte Strategie-Geeks wie Einsteiger gleichermaßen. Jetzt ist der offizielle Nachkomme da und möchte unter dem nicht sonderlich innovativen Namen »Civilization 2« alte und neue Fans erreichen.

An dem bewährten Konzept haben die Designer in zwei grundlegenden Bereichen Verbesserungen vorgenommen: bei der Präsentation sowie der spielerischen Vielfalt. Auffälligste Neuerung ist die Darstellung der Weltkarte, die nun isometrisch (schräg von oben) anstatt flach erfolgt. Jede Karte besteht weiterhin aus viereckigen, schachbrettartig angeordneten Feldern, auch wenn die aufgepepptere Grafik für sanftere Übergänge sorgt. Waren die Städte bislang uniforme Quadrate, gibt es nun vier Baustile à la »Orient« oder »Antike«. Die Siedlungen verändern sich mit fortschreitender Entwicklung grafisch; wo einst eine Hütte stand, machen sich in der Neuzeit Wol-

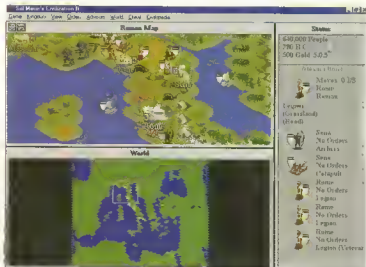


Hauptling Ghandi möchte von uns das Geheimnis der Keramik erfahren.



Das neue Stadtmenü präsentiert sämtliche Informationen in übersichtlicher Form.

kenkratzer breit. Sämtliche Kampfeinheiten sehen nun wesentlich schöner aus, die stark frequentierte Stadtübersicht wurde in der Funktionalität überarbeitet. Freunde von Multimedia-Schnickschnack kommen auf ihre Kosten, wenn beim Aufruf der »Stadtrats« eine Gruppe von abgefilmten Beratern ihre digitalisierten Ratschläge von sich gibt – inklusive handfester Meinungsverschiedenheiten. Zudem gibt es zu jedem neu erbauten Wunder ein Kurzvideo zu sehen. Die altbekannte »Civlopedia« (ein eingebautes Nachschlagewerk, das Fakten über Einheiten und Gebäude verrät) ist noch besser zu bedienen als zuvor.



Im mitgelieferten »Roma«-Szenario tritt man in die Fußstapfen der mächtigen Caesars.

IM VERGLEICH	Präsentation	Spielhöhe	Ausstattung	Komfort	Multiplayer	Übersetzung
CIVILIZATION 2	+	++	++	++	nicht v.	-
CivNet	+	+	+	+	+	-
Colonization	+	+	+	+	nicht v.	-
Master of Magic	+	+	+	+	nicht v.	-



Während wir mit einer großen Flotte ein Frachtschiff eskortieren, greifen die Blauen auf dem Landweg an.

Die größte inhaltliche Änderung wurde beim Kampfsystem vorgenommen, welches bislang nach dem 'alles oder nichts'-Prinzip funktionierte. Bei einem Kampf ging immer eine Einheit verloren, die andere überlebte unverletzt. Wer Glück hatte, konnte so mit einem einzigen Panzer ganze Heerscharen des Gegners auflösen; gute Defensivtruppen waren im Gebirge praktisch unbesiegbar. Teilweise kam es zu abstrusen Ergebnissen – wie kann ein Musketier einen Bomber besiegen? Die

Designer sind auf eine ebenso einfache wie wirkungsvolle Lösung gekommen: Die eigentliche Kampfformel wurde beibehalten, ebenso die Boni durch Terrain, Veteranenstatus, Festungen und Stadtmauern. Jede Einheit hat jetzt aber eine bestimmte Feuerkraft sowie Hitpoints, die als Balken dargestellt werden. Letztere betragen 10 für antike, 20 für modernere und 30 für gepanzerte Truppen. Als Ausnahme verfügen Schlachtschiffe und Flugzeugträger gar über 40 Hitpoints. Die Feuerkraft rangiert zwischen 1 und 3 Schadenspunkten pro Treffer.

Wenn Sie mit einer Legion (Angriffskraft 4) eine Phalanx (Ver-

## HEINRICH LENHARDT



Einige Spiele sind wie meine Lieblings-Schokoladensorte: Ich sollte sie nicht in Reichweite haben, denn mit der Selbstkontrolle ist es dann nicht weit her. Solche Software-Zeitkiller sind selten – Civilization gehört aber auf jeden Fall dazu. Nach dem etwas enttäuschenden Ableger CivNet ist Civilization 2 für mich der einzig wahre, würdige Nachfolger, der das Original noch einmal topt. Die neuen Ideen sind sinnvoll und griffig; Kleinigkeiten wie die verbesserte Stadtfunktion heben spürbar den Komfort. Wichtigster Aspekt: Der Basis-Spielwitz samt leichter Zugänglichkeit hat die Renovierung überlebt.

Was den »perfekt!«-Eindruck ankratzt, ist lediglich das Fehlen eines ordentlichen Szenario-Editors. Nichts gegen die Hinten-rum-Methode per Cheat-Menü, aber das ist für ein so wichtiges Feature etwas armselig. Sei's drum, im Lager der rundenbasierten Strategiespiele gibt es momentan nichts Besseres. Civilization 2 sticht bei mir auch »Panzer General« & Co. aus. Beim Meier-Meisterwerk gibt einfach mehr zu tun, als mit diversen Einheiten kunstvoll Krieg zu führen. Evolution – noch nie war sie so unterhaltsam wie heute.



Zu jedem Wunder gibt es einen nett geschnittenen Halbminuten-Film zu sehen. Von oben nach unten: Leuchtturm, Hängende Gärten, Marco Polos Botschaft, Eiffelturm und UNO.

teidigung 2) attackieren, hat erstere eine Trefferchance von 66 Prozent, letztere von 33 Prozent – sonstige Modifikatoren außen vor gelassen. Es werden nun blitzschnell so viele Kampfunden ausgetragen, bis eine der beiden Einheiten keine Hitpoints mehr hat. Nach den Regeln der Wahrscheinlichkeit benötigt die Legion für ihren Sieg etwa 15 Runden, in der sie selbst circa fünf Treffer einstecken muß. Da auch die Phalanx über eine Feuerkraft von 1 verfügt, dürfte die Legion nach dem Kampf nur noch die Hälfte ihrer 10 Hitpoints besitzen. Beschädigte Einheiten (außer Flugzeuge) büßen lästigerweise an Geschwindigkeit ein; Landeinheiten fallen jedoch niemals unter einen, Schiffe niemals unter zwei Bewegungspunkte. Fehlende Hitpoints regenerieren sich mit der Zeit; mit dem richtigen Stadtausbau sogar innerhalb von einer Runde.

Die zweite wesentliche Neuerung stellt die enorm aufgewertete Diplomatie dar. Gab es vormals nur Krieg oder Frieden, stehen nun auch noch die bilateralen Ausdrucksformen Waffenstillstand, Neutralität und Allianz zur Verfügung. Die Computervölker tun ihr Bestes, um menschliche Gegner zu simulieren: Alle Aktionen des Spielers werden mit Argusaugen beobachtet, wer zum Beispiel nach einem Nichtangriffspakt Truppen im Gebiet des Kon-



[illegible]

**Wo Sie uns finden:** Tel. Bestellannahme: (030) 794 72 111

**Media Point**  
**Berlin – Neukölln**  
 Jonastraße 28/29  
 Tel.: (030) 621 60 21  
 U-Bahn 8 Leinestraße  
 Bus 144

**Media Point**  
**Berlin – Steglitz**  
 Bismarckstraße 63  
 Tel.: (030) 794 72 131  
 S-Bahn 1 Feuerbachstr.  
 Bus 170, 181, 182

**Media Point**  
**Berlin – Friedrichshain**  
 Petersburger Straße 94  
 Tel.: (030) 427 37 11  
 U-Bahn 5 Rth. Friedrichsh.  
 Tram 20, 21 Bersarinplatz

**Media Point**  
**Berlin – Spandau**  
 Nonnendammallee 82  
 Tel.: (030) 383 02 191  
 U-Bahn 7 Rohrdamm  
 Bus 127, 204

**Media Point**  
**Berlin – Tegel**  
 Brunowstraße 10  
 Tel.: (030) 433 96 05  
 U-Bahn 6 All-Tegel  
 Bus 120, 133, 123, 222

**Media Point**  
**Hamburg – Harvestehude**  
 Grindelberg 73-75  
 Tel.: (040) 429 11 139  
 U-Bahn 3 Hohelortbrücke  
 Bus 35, 102



# AUSGEBRÜTET!

## Fast geschenkt!

Flight Unlimited  
Terminal Velocity  
FX Fighter  
Pinball Fantasies  
Jagged Alliance  
Primal Rage  
Pool Champion  
Warlords 2 Deluxe  
Entomorph  
Great Naval Battles 4  
CD-ROM-Komplettpaket zum absoluten Sensationspreis!  
komplett **79,99**

## Command & Conquer Level Editor

Incl. 200 fertige Levels!  
CD-ROM  
**29,99**

Fade to Black  
kompl. dt., CD-ROM  
**29,99**

## Unser Tip des Monats:

### Die Siedler 2 Veni, vidi, vici

Der lang ersehnte Nachfolger zu  
Blue Byte's genialer Wirtschaftssimulation  
- voraussichtlich ab 19.4.96 -

CD-ROM \*  
**69,99**

## Die neuen EA Classics!

Fifa Soccer  
CD-ROM \*  
Little Big Adventure  
CD-ROM \*  
NHL Hockey 95  
CD-ROM \*  
Theme Park  
CD-ROM \*  
je **29,99**

\* voraussichtlicher Liefertermin 18.4.96

## Anton der Preisteufel empfiehlt:

### Descent 2 Earthsieg 2

Tauchen Sie ein in eine  
fantastische 3D-Action-  
Höhlenwelt, in der nicht  
nur ein schneller Finger  
am Abzug, sondern auch  
Köpfchen gefragt ist!

CD-ROM \*  
**79,99**

Dynamik setzt mit  
Earthsiege 2: Skyforce  
endlich die Metatech-  
Reihe fort! Ein Muß für  
Fans von aufwendigen  
Roboter-Schlachten!

CD-ROM \*  
**79,99**

## Kaum zu glauben!

Drei Top-Spiele im Komplettpaket  
zum teuflisch guten Knüllerpreis!

Anstoss  
Anstoss World Cup  
Jack Nicklaus Golf  
CD-ROM  
komplett **29,99**

## Die Fugger 2

Lassen Sie in der mittelalterlichen Welt des  
Handels, der Intrigen und der Politik das  
Imperium der Fugger wieder aufsteigen!

CD-ROM \* **79,99**

## Civilization 2

kompl. dt., CD-ROM \*  
**99,99**

Ab  
03.05.96  
endlich  
auch in  
Koblenz

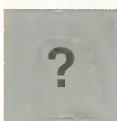
## Media Point

Koblenz  
Rizzastraße 44  
Tel.: In Vorbereitung!  
alte Bahnbrücke  
KEVAG-Bus 9, 10



## Media Point

... to be continued.  
Demnächst auch  
in ihrer Nähe!



## Media Point

Media Point Vertriebs GmbH - Versandzentrale  
Bismarckstraße 63 - 12169 Berlin (Steglitz)  
Telefax (030) 794 72 199

Telefonische Bestellannahme:

**(030) 794 72 111**

Persönliche Annahme, Mo-Fr 8.00-20.00 Uhr, Sa 9.00-16.00 Uhr

Autom. Ansigeldienst für aktuelle Angebote: (030) 622 85 28  
BTX - Bestell-, Neuheiten- und Infoservice unter: Media Point

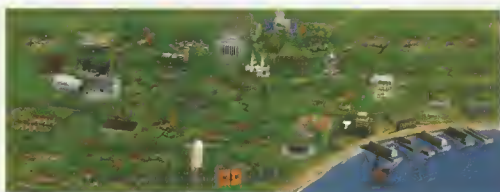
\* bei Drucklegung noch nicht erschienen! Alle Preise in DM incl. 15% MwSt. Anrufer und Preisanforderungen  
verschaffen! Es gelten unsere Allg. Geschäftsbedingungen, die wir auf Wunsch gerne verschicken!  
Versandkosten: Nachnahme 9,90 DM + 2,- Porto-MV-Gebühr - Kreditkarte 9,90 DM  
Vorkasse 8,99 DM - +0,250,- DM Bestellwert im Inland versandt kostenfrei!  
Express-Versand und UPS auf Anfrage! - Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. 20,- DM

## Kreditkarten ...

Das annehmen ist der bequemste Weg,  
für Ihre Versandbestellung!  
Kreditkarten und Guthaben-  
karten werden gerne und ohne  
Zusatzkosten für Ihre Nachschüsse  
akzeptiert.



Aus der Vogelperspektive sieht man diese prachtvolle Darstellung seiner Städte – jeder Ausbau wie etwa die Bohrröhre ist deutlich zu erkennen.

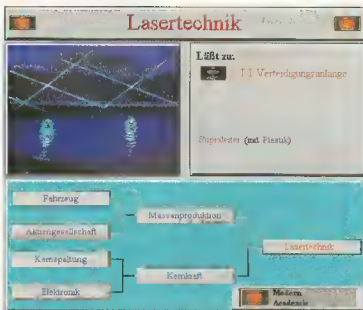


trahanten belästigt, reizt ihn dadurch. Es ist gar nicht mal so entscheidend, möglichst friedliebend zu agieren – wichtig ist, zu seinem Wort zu stehen. Dies erreichen Sie dadurch, daß Sie nicht selbst einen Pakt brechen, sondern Ihr zukünftiges Opfer dazu verleiten. Bittet Sie übrigens ein anderes Volk, einen Alliierten anzugreifen, wiegt der Verrat wesentlich weniger stark, als wenn Sie von sich aus losschlagen würden. Eine schlechte Reputation kann man nur durch Beharrlichkeit und Geschenke (in Form von Geld, Errungenschaften oder Kampfeinheiten) wieder loswerden. Das neue Diplomatesystem trägt wesentlich zum Spielspaß bei, ein Beispiel: Unser Spion wird in der Stadt eines Gegners geschnappt, mit dem ein Nichtangriffspakt besteht. Dies gibt dem Kontrahenten einen Vorwand, uns ohne Gesichtverlust den Krieg zu erklären. Ebenso verfährt ein drittes Volk, welches mit ihm alliiert ist. Als uns die beiden Völker aber angreifen, erhalten wir militärische Hilfe von unseren eigenen Verbündeten. Eskalation der Gewalt, wie sie im Buche steht...

Auch der Handel wurde aufgewertet. Zwar reicht es wie bisher, eine Handelsroute einmal einzurichten, um dauerhafte Vorteile zu erhalten. Doch nun verfügen alle Städte über drei Bedarfswerte: Überschußgüter. Nicht nur die Entfernung zwischen den Handelspartnern sowie die Faktoren »Bevölkerungsgröße«,

»fremde Kultur« und »anderer Kontinent« spielen also eine Rolle, sondern auch das gelieferte Handelsgut. Als neue Einheit lösen die schnelleren LKws irgendwann die antiken Karawanen ab, ebenso ersetzen Ingenieure im späteren Spielverlauf die Siedler. Die Diplomaten schließlich werden durch die weit überlegenen Spione in den Vorrühstand geschickt. Diese sind nicht nur schneller, sondern können gezielte Industriespionage betreiben, das Trinkwasser vergiften oder ata-

Streitwagen einsetzt nicht mehr gar so effektiv wie früher. Etwa die Hälfte der Truppen verfügt über Spezialfähigkeiten, was auch alte Hasen vor taktische Herausforderungen stellt. Gesteigert wurde die Zahl der Forschungsgüter, Stadtausbauten und Weltwunder. So darf man neuerdings die Geheimnisse von »Guerillakampf« und »Börse« erforschen, Supermärkte und Küstenfestungen errichten, sowie die Freiheitsstatue oder Marco Polos Botschaft in die Welt setzen. Die Regierungssysteme sind nun ausgewogener: Kommunismus stellt eine echte Alternative zur Republik dar, der neu hinzugekommene Fundamentalismus erweist sich als ideal für Angriffskriege. Man darf nun auch in einer Demokratie Kampfeinheiten im Umkreis von Städten stationieren, ohne daß gleich die Bevölkerung durchdreht. Die vielen kleinen Änderungen und Erweiterungen wirken allesamt sinnvoll und durchdacht. Man hat offensichtlich nicht mit Gewalt versucht, neue Konzepte einzubauen, sondern statt dessen bestehende erweitert und optimiert.



Die »Civlopedia« steht uns auf Schritt und Tritt helfend zur Seite.

### CIVILIZATION 2

<b>Hersteller:</b> Microprose <b>Betriebssystem:</b> Windows 3.1 & 95 <b>Anzahl der Spieler:</b> Einer	<b>Hardware:</b> ●●●●● <b>Sprache:</b> Deutsch	<b>Präsentation:</b> ++ <b>Ausstattung:</b> ++
<b>PC PLAYER PERSONALITY</b>		
<b>BORIS:</b> ★★★★★ <b>JÖRG:</b> ★★★★★	<b>KEINRICH:</b> ★★★★★ <b>MONIKA:</b> ★★★★★	<b>FLORIAN:</b> ★★★★★ <b>HENRIK:</b> ★★★★★

Hier sehen Sie diejenigen neuen Einheiten, die über Spezialfähigkeiten verfügen. Insgesamt sind 23 Truppentypen hinzugekommen.

	Ingenieur. Arbeitet doppelt so schnell wie ein Siedler und kann Terrain dauerhaft umwandeln.
	Speerträger. Doppelte Verteidigungskraft bei der Abwehr von berittenen Truppentypen.
	Fanatiker. Verursacht in der Regierungsfarm Fundamentalismus keinerlei Unterhaltskosten.
	Partisan. Darf an Gegnern vorbeiziehen, verbraucht in jedem Terrain nur 1/3 Bewegungspunkt.
	Gebirgssieger. Bessere Verteidigungskraft als normale Schützen, pro Terrain nur 1/3 Bewegungspunkt.
	Marine. Darf als einzige Einheit direkt von Schiffen aus attackieren; hat zudem hohen Angriffswert.
	Fallschirmjäger. Kann von eigenen Städten und Flugplätzen aus bis zu zehn Felder weit springen.
	Haubitze. Wie alle Artillerie-Einheiten besonders gut im Angriff; ignoriert zudem feindliche Stadtmauern.
	Hubschrauber. Muß nie nachtschlagen, nimmt aber außerhalb von Städten jede Runde etwas Schaden.
	Tornäher. Ignoriert die Verteidigungsabzi von Stadtmauern und darf an Gegnern vorbeiziehen.
	Tornbomber. Wie der Stealth Fighter; hat die höchste Angriffskraft unter den regulären Einheiten.
	AEGIS Kreuzer. Zweifaches Kampfschiff, außerdem doppelte Verteidigungskraft gegen Luftangriffe.
	Cruise Missile. Extrem hoher Angriffswert, geht beim Angriff aber auf jeden Fall verloren.
	Spion. In allen Punkten verbesserte Variante des Diplomaten mit zusätzlichen Befehlsmöglichkeiten.
	Entdecker. Ideal, um zu Beginn des Spiels größere Landstriche aufzuklären (1/3 Bewegungspunkt).



Griff nach den Sternen: Unser Raumschiff steht kurz vor der Vollendung.

Mehrere Einstelloptionen erlauben eine Vielzahl abwechslungsreicher Partien. So gibt es sechs Schwierigkeitsstufen (darunter eine zusätzliche, besonders verzwickte) sowie zuschaltbare Spezialregeln á la »Die Spielwelt ist eine Scheibe« oder »Es tauchen besonders viele Barbaren auf«. Wer möchte, kann mit einem bereits ausgebauten Reich starten, oder sich per Cheat-Menü das Leben erleichtern. Der beiliegende Karteneditor erlaubt das Erstellen eigener Welten, wobei sinnvollerweise für alle Völker die Startpositionen gesetzt werden dürfen. Außerdem liegen zwei Szenarios bei (Römisches Reich und Zweiter Weltkrieg, bei denen man mit vorgegebenen Städten und Truppen beginnt. Intention ist es hier, eine bestimmte Zahl von »Zielen« (Städte und Weltwunder) zu erobern. Einziger Minuspunkt des ausgereiften Programms: Im Gegensatz zur in der letzten Ausgabe vorgestellten Preview-Version ist das fertige Civilization 2 nun doch ein reines Solospiel. (la)

JÖRG LANGER



Sobald er sich an die Isometrie-Darstellung gewöhnt hat, scheint für den Civ-Veteranen alles klar zu sein – denkst! Wer zwecks frühzeitiger Republikausrunderung wie üblich die Pyramiden baut, wird sich beispielsweise schwer wundern... Trotz der vielen neuen Truppentypen gibt es keine »Killer-Einheiten«: Marines haben eine lausige Verteidigung, Hubschrauber sind gegen Jagdflieger chancenlos. Man merkt deutlich, daß die Designer auf Anregungen von Spielersseite eingegangen sind, vor allem das neue Kampfsystem löst viele Probleme. Im Verlauf des Tests ist mir kein Trick aufgefallen, der einem gegen die Computergegner unfaire Vorteile verschaffen würde. Diese spielen zudem ehrlicher als früher, Weltwunder fallen Ihnen nicht mehr einfach zu. Außerdem reagieren sie konsequent auf das eigene Verhalten – der Angriff auf eine Karawane will gut überlegt sein.

Der neue Schwierigkeitsgrad »Gothic« macht selbst Profis schwer zu schaffen, andererseits haben dank Tutorial und »Häuptling«-Modus auch Einsteiger ihren Spaß. Einziger Wermutstropfen ist die Herausnahme des Mehrspielermodus – anscheinend eine politische Entscheidung von Microprose, die dem kürzlich erschienenen CivNet die Daseinsberechtigung erhalten soll. Weltgemacht wird das durch die Vielzahl der Einstelloptionen, den Karteneditor und den multifunktionalen Cheat-Modus. Für Freizeitspieler auf der Suche nach langfristiger Unterhaltung ist Civilization 2 ein Muß: Nirgends findet man einen ähnlich epischen Spielverlauf und kann so viele verschiedene Strategien anwenden.

# dynamic soft

## CD-ROM

5th Musketeer	DV	79,95	Manic Karts	DA	39,95
AH-64 Longbow	DV	*85,95	Mechwarrior 2 Special DV	*79,95	
Alone in the Dark 1-3	DV	66,95	Mechwarrior 2 Exp. Pack	DV	42,95
Albion	DV	85,95	Monopoly	DV	79,95
Arcade Amerika	DV	78,95	Navy Strike	DV	*94,95
Ascendancy	DV	81,95	NBA Live 96	DV	78,95
ATF US (X-Fighters)	DV	78,95	Need for Speed	DV	78,95
Batman Forever	DA	84,95	NHL Hockey Classic	DV	39,95
Battle Isle 3	DV	73,95	NHL Hockey 96	DV	78,95

### Die Siedler 2

DV 68,95

Bermuda Syndrome	DA	85,95	Pole Position	DV	89,95
Big Red Racing	DV	*72,95	Police Quest SWAT	DV	*79,95
Blitz 85 (Screamers)	DA	59,95	ran Soccer	DV	79,95
Braindead 13	DV	69,95	ran Trainer 2	DV	72,95
Burning Steel 4	DV	71,95	Raven Project	DV	59,95
Bureau 13	DV	24,95	Rayman	DA	73,95
Cassini 2	DV	79,95	Red Ghost	DV	*79,95
Caribbean Disaster	DV	84,95	Rebell Assault 2	DV	*83,95
Championship Manager 2	DV	89,95	Riddle of Master Lou	DV	*89,95
Chevy-Flucht von F5	DV	75,95	RIPPER	DV	78,95
Chromaster	DA	78,95	Rise 2: Restoration	DA	84,95
Civilization 2	DV	*89,95	Sao Legends	DA	79,95
Command & Conquer	DV	90,95	Sensible World of Soccer	DV	79,95
Com&Conq. Mss. CD	DV	34,95	Shannara	DV	*78,95
Conquest of the New World	DV	*84,95	Sid Meier Classics	DV	85,95
Creature Shock	DV	39,95	Silent Hunter	DV	*69,95
Crusader - No Remorse	DV	79,95	Silent Thunder	DA	*84,95
Cyberia 2	DV	*89,95			
Cybermage	DV	78,95			
CyberSpeed	DV	71,95			
Daggerfall	DV	*78,95			
Delton 5	??	78,95			
Descent 2	DA	*78,95			
Destruction Derby	DA	89,95			
Die Fugger 2	DV	79,95			
Die Siedler	DV	45,95			
Die Siedler 2	DV	*68,95			
Dime City	DV	79,95			
Discworld	DV	78,95			
Duke Nukem 3D	DA	*79,95			
Dungeon Keeper	DV	*78,95			
Earthgate 2 - Skyforce	DA	*79,95			
Earthworm Jim (Win95)	DV	69,95			
Earthworm Jim 1&2	DV	*68,95			
Ecco the Dolphin	DV	*84,95			
EF 2000 (TFX)	DA	89,95			
F1 Manager	DV	*77,95			
Fade to Black	DV	39,95			
Fast Attack	DV	*64,95			
FIFA Soccer 96	DV	78,95			
Formula One Grand Prix	DA	39,95			

### F1 Grand Prix 2

DV 94,95

Formula One Grand Prix 2	DV	*94,95	Simon 2 incl. T-Shirt	DV	68,95
Frankenstein (Win 95)	DV	90,95	Skyrim	DA	56,95
Gabriel Knight 2	DA	79,95	Space Bucks	DV	*69,95
Gabriel Knight 3	DV	84,95	Space Marines	DV	79,95
Grand Prix Manager	DV	78,95	Star Trek Deep Space 9	DA	*77,95
Hattrick	DV	34,95	Star Trek-Final Unity	DA	*79,95
Hi-Octane	DV	39,95	Steel Panthers	DV	75,95
Hugo 3	DV	75,95	Stonewall	DV	90,95
Indy Car Racing 2	DV	78,95	Syndicate Plus	DV	39,95
Kings Quest 7	DV	39,95	System Shock	DV	39,95
Loche Runner (New)	DV	79,95	TEK	DV	79,95
Lost Eden	DV	79,95	Teachief	DV	84,95
Magic Carpet Plus	DV	*35,95	Terminator Future Shock	DV	78,95
Magic Carpet 2	DV	85,95	Terra Nova	DV	77,95
			The Dig	DV	78,95
			Thunderhawk 2	DV	79,95
			The Fighter	DA	67,95
			TILT	DA	59,95
			Top Gun-Fire at Will	DV	*94,95
			Top Gun-Fire at Will	EV	84,95
			Torin's Passage	DV	84,95
			Ultima 7 Compilation	DV	29,95
			Urban Runner	DV	*84,95
			US Navy Fighters Gold	DV	85,95
			Warcraft 2	DV	79,95
			Warhammer	DV	79,95
			W. Gretzky All Stars	DA	72,95
			Winbond Compilation	DV	79,95
			Win Armada	DA	29,95
			Win Commander 3	DV	78,95
			Win Commander 4	DV	99,95
			Warms	DV	69,95
			WWF Wrestlingmania	DA	84,95
			Z	DV	*69,95
			MS Sidewinder Pro	Joystick	99,95
			Wingman Extreme	Joystick	99,95
			Thrustermax 12	Leitrad	249,95

Versandkosten: Nachnahme 9,95 DM (plus 3,00 DM Zahlkartegebühr) • Vorkasse 6,95 DM

Wir versenden ausschließlich in SICHERHEITSPACKUNG OHNE MEHRKOSTEN

Versandanschrift: dynamic soft • Schwarzwaldstr. 2  
• 78259 Ehingen

Telefon: 0 77 33 / 33 66 • Telefax: 0 77 33 / 67 88

Ladenlokal: Kreuzenstein 12 • 78224 Singen/Hof

Bei Annahmeverweigerung beschreiben wir eine Kastenpostsendung von 25 DM.  
Ink. Winter • Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten • Ladenpreis können variieren

# EIGENE WELTEN

Obwohl Civilization 2 eigentlich nur einen Karteneditor enthält, können Sie doch komplette Szenarios mit beliebigen Kampfeinheiten und sogar Grafiken erstellen. Wir zeigen Ihnen die notwendigen Tricks.

**D**er Strategieküller »Civilization 2« enthält einen Karteneditor sowie ein umfangreiches Cheatmenü. Zusammen mit einem handelsüblichen Zeichenprogramm und einem Texteditor ist es möglich, beliebige Szenarien mit eigenen Truppentypen und Forschungsstufen zu erstellen. Das Programm ist so gestaltet, daß man auch ohne spezielle Kenntnisse Änderungen an wichtigen Parametern vornehmen kann. Wir zeigen Ihnen Schritt für Schritt, wie Sie eigene Szenarien bzw. Truppentypen erstellen können. Ein Szenario unterscheidet sich in drei wesentlichen Punkten von einer normalen Civilization-Partie: Man startet erstens mit einer vorgegebenen Stellung, es gibt zweitens einen »Protagonisten«, der bestimmte »Ziele« erreichen muß (eroberte Städte bzw. Weltwunder), und drittens ist die Rundenzahl begrenzt. Sie haben grundsätzlich mehrere Möglichkeiten, ein Szenario zu gestalten: Verändern eines der beiden mitgelieferten Szenarios – hierzu starten Sie es vom Civilization-Hauptmenü aus (vierter Menüpunkt) und aktivieren dann den Cheat-Modus. Sie können auch einen beliebigen Spielstand laden und diesen modifizieren. Wollen Sie hingegen bei Null anfangen und eine selbst gezeichnete Weltkarte benutzen, so muß der Karteneditor ran. Natürlich ist auch ein Mix aus diesen Varianten möglich; so könnte man die Startbedingungen vorgeben, eine beliebige Anzahl von Runden spielen und erst dann ein Szenario daraus basteln. Ein Beispiel

hierfür: Sie wollen die »Kolonisierung« eines rückständigen Planeten durch eine raumfahrende Rasse simulieren. Das einfachste wäre, einen Spielstand einzuladen, bei dem sämtliche Völker im Mittelalter angesiedelt sind. Nun bessern Sie das kleinste Volk mit modernster Technologie und Kampfeinheiten auf, nennen seine Städte »Landeplatz 1.« etc. – und schon können Sie testen, wie man mit einigen Hubschraubern und Marines gegen Massen von Katapulten und Rittern abschneidet...

## Der Karteneditor

Freundlicherweise haben die Designer einige Bonuskarten beigelegt, darunter die Weltkarte in drei verschiedenen Größen. Je größer die Welt, desto mehr Gebiet müssen Sie erforschen, und desto seltener gibt es in der Anfangsphase Kriege. Sie können natürlich auch die Karte eines beliebigen Spielstands laden und abändern, oder eine völlig neue zeichnen. Besonders wichtig ist der »Pinsele« ganz rechts (das Stadtsymbol). Hiermit legen Sie fest, wo die einzelnen Völker starten. Stämme ohne Startposition werden zufällig auf die Karte gesetzt. Die Spezialressourcen lassen sich nicht gezielt platzieren, sie werden durch das Terrain und eine Zufallsformel bestimmt. Wem die Verteilung nicht

gefällt, drückt die Taste »K« und gibt eine maximal fünfstellige Zahl ein. Experimentieren Sie solange mit dieser Zahl, bis Ihnen das Ergebnis zusagt. Wenn die Form Ihrer Inseln und Kontinente fertig ist und Sie nur noch die Landschaft ändern wollen, sollten Sie die Funktion »Coastline Protect« aktivieren.

Unser Beispielszenario soll die Eroberung Britanniens durch die Römer zum Inhalt haben. Dazu laden wir die Europakarte und löschen durch Übermalen mit »Ozeane« alle Landmassen bis auf die Britischen Inseln. Am besten schalten Sie dazu die kleinste Vergrößerung ein und benutzen den »5 x 5«-Pinsele. Danach erstellen wir eine kleine Insel vor der Südküste Englands (Entfernung mindestens 5 Felder), welche später den Nachschub aus Gallien symbolisieren wird, und setzen das

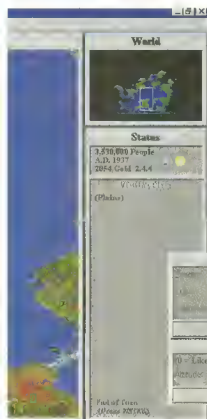


Schritt 1: Von der Europakarte benötigen wir für unser Beispielszenario...



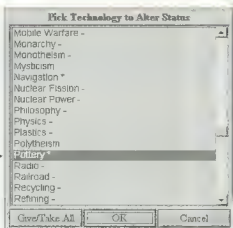
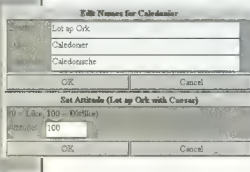
... nur die Britischen Inseln, der Rest wird durch Übermalen mit »Ozeane« gelöscht.





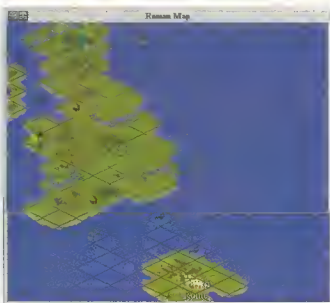
Mit dem Cheat-Menü zum eigenen Szenario - Civilization 2 ist vielseitiger, als es der Packungstext vermuten läßt.

**Schritt 4:** Wir stellen die Technologiekenntnisse der beteiligten Völker ein.



**Schritt 3:** Die Völkernamen sowie die Einschätzung der Nachbarn (»Attitude«) wird geändert.

auf... Wir selbst übernehmen die Römer. Keine Sorge, wenn der Computer die zu unserem Szenario



**Schritt 2:** Per »Destroy All Units At Cursor« und »Create Unit« haben wir die drei britischen Völker platziert, außerdem hat sich der römische Siedler niedergelassen.

rauf die römische Startposition. Anmerkung: Obwohl nun eine Stadt eingezeichnet ist, startet an dieser Stelle später ein Siedler, Sie können also keine Städte per Karteneditor gründen. Drei Völker sollen den kleinsten Legionen gegenüberstehen: Belgae (als Sammelbegriff für die Bewohner Südinglands), Waliser und Caledonier. Dies regelt man aber nicht durch Startpositionen, sondern später per Cheat-Menü. Nach einigen Detailänderungen beim Terrain speichern wir die Karte unter dem Namen CAESAR.MP ab und starten ein neues Spiel auf eben dieser Karte. Die nächsten beiden Fragen mit »nein« beantworten und als Zahl der Zivilisationen »4« auswählen. Die Barbarenfrequenz kann man getrost auf »Wilde Horden« einstellen – vermutlich tauchen innerhalb des Szenarios sowieso keine

wenig passenden Babylonier und Amerikaner als Gegner aus – wir ändern das gleich von Hand. Übrigens: Wenn Sie nicht wollen, daß vernichtete Stämme durch einen anderen ersetzt werden, sollten Sie dies in den »Custom Rules« einstellen.

## Szenario: Eroberung Britanniens

Schalten Sie nach Start des Spiels den Cheat-Modus ein und decken Sie die gesamte Karte auf (»Reveal Map: Entire Map«). Das Cheat-Menü erlaubt es, die beteiligten Zivilisationen fast beliebig zu verändern. Für unser Beispielszenario müssen erstmal die Völker richtig platziert werden. Während Ihr römischer Siedler (per Zufall könnte es auch zwei sein) auf der künstlichen Insel erschienen sein sollte, stehen die anderen drei Stammesgründer vermutlich kreuz und quer in England herum. Um sie zu versetzen, markiert man den Siedler per Rechtsklick und wählt die Cheat-Funktion »Destroy All Units At Cursor«. Danach erschafft man den Siedler an der gewünschten Stelle per »Create Unit«-Menü neu. Um überhaupt Einheiten eines anderen Volks aufstellen zu dürfen, muß in diesem Menü die Einheit markiert und dann auf den Knopf »Foreign« geklickt werden. Die übrigen Buttons erlauben den Zugriff auf veraltete, bislang noch nicht erforschte sowie Veteranen-Einheiten.

Verfrachten Sie einen Siedler in die Gegend von London, den nächsten an die Westküste Englands und den dritten in den Norden – jeweils auf Weideland, bitte. Welches Volk Sie wohin setzen ist egal, die Namen ändern wir nun sowieso per »Edit King: Edit Name«. Aus dem nördlichen Volk werden die Caledonier, aus dem westlichen die Waliser und aus dem dritten die Engländer. Über die restlichen Optionen des King-

Menüs stellen Sie die diplomatischen Beziehungen der Völker ein. Wählen Sie »Edit King«, »Keltens«, »Set Attitude«, »Caledonier« und stellen »0« ein. Dadurch »mögen« die Kelten die Caledonier. Wiederholen Sie diese Prozedur solange, bis sich die in Britannien lebenden Völker gegenseitig leiden können und die Römer hassen (einzustellender Wert: 100). Für letztere brauchen Sie keine Attitude-Werte anzugeben, schließlich spielen Sie dieses Volk ja selbst. Allerdings könnten Sie sich das Leben schwerer machen, indem Sie die römische »Reputation« auf »4« stellen.

Es liegt an Ihnen, wie detailliert Sie die einzelnen Stammes gestalten – per »Edit Technologies« können Sie

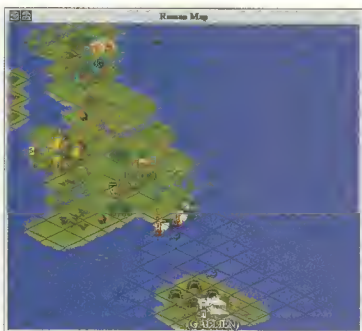
## ACHTUNG BITTE LESEN!

**Erstellen Sie eigene Civilization-Szenarien nur für den Privatgebrauch! Da Civilization offiziell keinen Szenario-Editor enthält, müssen Sie sich auf einige Handarbeit und Herumprobieren einstellen. Wie immer, wenn man Bestandteile einzelner Dateien eines Programms verändert, kann es zu Fehlern kommen – Sie handeln auf eigene Gefahr. Kopieren Sie sich deshalb bitte vor der Manipulation einer Datei diese zur Sicherheit in ein anderes Verzeichnis. Wenn Sie sich das Verändern von Textdateien oder Grafiken nicht zutrauen, dann beschränken Sie sich einfach auf diejenigen Arbeitsschritte, die direkt von Civilization 2 aus vorgenommen werden können. So ist es keinesfalls notwendig, die Einheitengrafiken zu verändern – dies ist als Bonus zu verstehen.**

zum Beispiel den Wissenstand jeder Partei bestimmen. Für ein reines Kampfszenario ist dies aber nur insoweit notwendig, daß die gewünschten Truppentypen gebaut werden können. Für unser Beispiel geben wir allen Völkern »Pottery«, »Ceremonial Burial« und »Currency«. Hierbei hilft die Funktion »Edit King: Copy Another King's Tech«. Die Römer erhalten zusätzlich »Navigation«, »Iron Working«, »Mysticism« und »Horseback Riding«. Wichtig: Verlassen Sie das Technologie-Cheat-Menü immer per »Cancel!« Gründen Sie nun – ganz wie in einem normalen Spiel – die römische Stadt und beenden die Runde, damit die drei britischen Völker



Dann ändern wir das Terrain und bauen eine Nachschubinsel für die Römer.



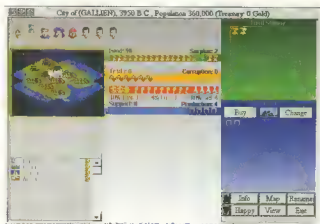
Schritt 5: Alle Städte wurden gegründet, ihre Größe verändert. Das Umland der römischen Stadt wurde per »Change Terrain« aufgebessert.

nachziehen können. Lässt sich ein Volk nicht sofort nieder, übernimmt man es per »Set Human Player« selbst, platziert den Siedler neu und gründet die Stadt. Danach aber wieder zu den Römern umschalten... Perfektionisten benennen nun (in der Stadtübersicht) die Städte um, wir haben hier aus »Rom« kurzerhand »(GALLIEN)« gemacht – die römische Insel soll ja nur den Nachschub vom Festland symbolisieren.

Per »Edit City: Change Size« setzen Sie die Bevölkerungsgröße der drei englischen Städte auf »5«, die der römischen auf »8«. Ausbauten werden errichtet, indem man die Stadtproduktion entsprechend ändert und im selben Menü die Taste »Cheats« betätigt. Die Barbarenstädte sollten über Barracks, eine Granary und einen Tempel verfügen, die Römer zusätzlich über einen Marktplatz, aber keine Barracks. Auch hier gibt es eine Kopierfunktion: »Copy Another City's Improvements«. Legen Sie jetzt für jede britische Stadt per »Edit City: Toggle City Objectives« fest, daß sie ein zum Sieg notwendiges Ziel (»1«) ist.

Per »Change Terrain At Cursor« sollten Sie zudem das Umland der römischen Stadt durch Bewässerung und Minen aufbessern. Geben Sie den Römern zudem 100 Gold als Startkapital; die »Barbaren« bekommen nichts.

Schritt 6:  
Zum Ausbau  
der Städte  
die Produktion  
ändern und  
den  
Cheats-Knopf  
benützen.



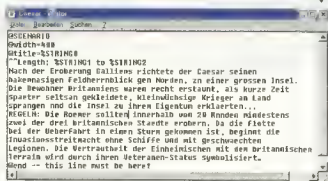
## Plazieren der Truppen

Erschaffen Sie zwei Legionen (keine Veteranen!) in einem Wasserfeld vor der Südküste Englands, und wiederholen diese Prozedur im Nachbarfeld. Daneben einen Siedler und eine Einheit »Reiter« (nicht »Kavallerie«) hinstellen. Schiffe bekommen die Römer keine, da diese bei der Überfahrt durch einen Sturm schwer beschädigt wurden. Um zu simulieren, daß die römischen Soldaten ebenfalls schwer gelitten haben, verringern Sie die Hitpoints jeder Legion auf die Hälfte (per »Edit Unit: Set Hit Points«). Dieser Invasionsstreitmacht stellen Sie auf britischer Seite jeweils fünf Veteranen-Krieger und eine normale Bogenschützen-Einheit entgegen. Positionieren Sie diese Einheiten in und um die jeweilige Stadt.

Anmerkung: Baut man die Truppen per »Cheats«-Knopf direkt in den Städten, müssen letztere Unterhalt für sie zahlen. Werden die Einheiten hingegen per »Create Unit« erschaffen, kosten sie keinen Unterhalt. Es sei denn, sie erhalten per »Edit Unit« eine unterhaltspflichtige Heimatstadt zugewiesen. Sind Sie mit der Ausgangssituation zufrieden, können Sie einige Einstellungen im »Edit Scenario«-Menü vorgenommen werden. Stellen Sie bei »Turn Year Increment« 10 Jahre ein (»1« würde übrigens bewirken, daß jede Runde einem Monat entspricht). Das Anfangsjahr sollte 41, die maximale Rundenzahl 20 betragen. Da bis zur Gründung der ersten Städte bereits ein oder zwei Runden vergangen sind, korrigiert man per »Set Game Years« die Rundenzahl auf »0«. Setzen Sie im Szenario-Menü den entsprechenden Auswahlpunkt auf »Scenario«. Sie könnten nun noch per »Wipe goody boxes« alle Ereigniskarten-Dörfer entfernen, bevor Sie dem Szenario einen Namen wie »Caesar« geben. Nun

Schritt 7: Die Kampf-einheiten sind platziert - beachten Sie die halbierten Hitpoints der römischen Legionen.

Zwei Dinge sind beim Szenariotext wichtig: Anfang und Ende sowie der Name der Datei.



ändern wir die Siegbedingungen (»Victory Conditions«): Von oben nach unten sollten für unser Szenario die Werte »1«, »0«, »Römer«, »3«, »2«, »1« und »0« eingestellt werden. Mit anderen Worten: Die Römer gewinnen das Szenario, wenn sie es innerhalb von 20 Runden schaffen, zwei oder drei der britischen Städte zu erobern bzw. zu zerstören. Erobern sie weniger, so bleiben die britischen Völker Sieger.

Zu guter Letzt verleihen Sie im Menü »Edit King: Force Government« den Römern die Staatsform Monarchie, den Barbarenvölkern Despotismus. Nach einem letzten Check (Bekommt jede Stadt die unzufriedenen Bürger in den Griff?) wird das Szenario gespeichert (»Save as Scenario«) und kann in Zukunft direkt vom Hauptmenü aus gestartet werden. Wer es perfekt machen möchte, schreibt noch eine kurze Einleitung dazu. Diese muß demselben Namen haben, wie das Szenario. Wurde letzteres also als »Caesar« gespeichert, so muß eine Datei namens CAESAR.GER im CIV2-Verzeichnis stehen. (Anmerkung: Ist als Sprache Englisch eingestellt, muß die Datei CAESAR.TXT heißen). Kopieren Sie sich am besten die Datei ROME.TXT und fügen Ihren eigenen Text ein. Die ersten vier Zeilen sowie die letzte müssen unbedingt stehen bleiben. Der Wert »WIDTH« gibt die Breite des bei Szenariostart erscheinenden Textfensters in Pixeln an und darf verändert werden. Beim Beispieltexst sehen wir gnädig darüber hinweg, daß der große Julius Caesar eigentlich nur einen kleinen Abste-

Besondere 2 (D) Kollektion mit Earthworm Jim's größten Hits

# EARTHWORM

# JIM

# 2

Eine Dose voll Würmer

ENTHÄLT  
EARTHWORM  
JIM 1

## Ein Wurm sieht rot

(und schießt alle Vögel...)



Vertrieb: Mediavision GmbH, Dalmierstr. 3, 41564 Krefeld, Tel. 02151 8070, Fax 02151 807111 • Prologik GmbH, Everaurger Str. 34, 48056 Essen-Ückel, Tel. 0541/122005, Fax 0541/122470 • Schweiz: ABC-Druck-Service AG, Bachweg Nord, CH-9475 Sevelen, Tel. 081/7862869, Fax 081/7861222  
Österreich: ABC-Druck-Service Grossmünzler GmbH, Vösendorfer Wirtschaftspark, A-6840 Gütztis, Tel. 05522/56510, Fax 05522/64734  
Earthworm Jim™ © 1994 Shiny Entertainment, Inc.™. All rights reserved. Earthworm Jim 2™ © 1995 Shiny Entertainment, Inc.™. All rights reserved. Characters created by Douglas TonNapoli.

Entwickelt von Shiny Entertainment, Inc. Veröffentlicht von FUNSOFT.



	verteilt durch	Bewegung	Angriff/Verteidig.	Kosten (x10)	Zweck (für KI)	Spezialfähigkeiten (1 heißt vorhanden)
LKW, Entdecker	n11, 0, Cue, 0	2, 0, 1, 0	0a, 1d, 0a, 1d	1h, 1f, 3, 0	7, 0	Cor, 00000000000010
PC Infanterie	n11, 0, 0, 0	3, 0, 0, 0	5a, 5d, 3h, 3f	8, 0, 0, 0	Emp, 1	10000000000000
Extra Schiff	n11, 2, 0, 0	4, 0, 0, 0	4a, 2d, 2h, 1f	5, 1, 2, 0	no, 0	00000000000000
Extra Luft	n11, 1, 0, 0	8, 0, 0, 0	8a, 8d, 2h, 2f	10, 0, 0, 0	no, 0	00000000000000
Name	Land- (1) See- (2) Luft- (1) Einheit	Nach- (2) frohen alle 4 Runden	Hiltpoints/ Feuerkraft	Fracht- raum (Ein- heiten)	Voraus- setzung (Techno- logie)	

Hier sehen Sie, wie die Werte für die Einheit »PC Infanterie« helfen müssen.

cher nach England gemacht hat und die eigentliche Invasion erst später erfolgte...

Schon haben Sie Ihr ureigenes Szenario – dessen Aufbau keine Grenzen gesetzt sind. Sie könnten z.B. die Karte verdecken (im Szenario-Menü: »cover map«). In diesem Fall müssen Sie aber das Umland der römischen Stadt nach dem Verdecken (aber vor dem Abspeichern!) neu aufklären, sonst gibt es eine Versorgungskatastrophe. Erschaffen Sie dazu rings um die Stadt einige Einheiten und entfernen Sie diese gleich darauf wieder. Die Barbaren hätten im übrigen viel bessere Chancen, wenn sie über Stadtmauern verfügten. Und Irland ist momentan auch noch sehr leer...

## Neue Kampfeinheiten

Wenn Sie nicht nur bestehende Einheiten verwenden wollen, gibt es eine weitere Editiermöglichkeit: Laden Sie die im CIV2-Verzeichnis stehende Datei RULES.GEN mit einem Texteditor. Spielen Sie Civilization 2 auf Englisch, so heißt die richtige Datei RULES.TXT. Die globalen Werte (Nahrungsverbrauch etc.) sollten Sie nur nach reiferlicher Überlegung ändern, da so sonst der gesamte Spielablauf aus den Angeln geraten kann. Im Text nach unten scrollen, bis die Kampfeinheiten auftauchen. Den Namen folgt jeweils eine lange Zeile mit mysteriösen Zahlen und Buchstabenkürzeln. Was jeder einzelne Eintrag zu bedeuten hat, können Sie den Kommentarzeilen der Datei sowie unserem Bild entnehmen. Wir wollen eine Landeinheit namens »PC Infanterie« erschaffen, die drei Bewegungspunkte besitzen soll, durchschnittliche Kampfwerte sowie beachtliche Feuerkraft und Panzerung. Als Spezialfähigkeiten soll die

Einheit U-Boote ausführen können und sich gegen Luftangriffe mit doppelter Verteidigungskraft zur Wehr setzen. Die PC Infanterie soll recht teuer sein, mit der Erfindung der Computer zugänglich werden und nicht verteilen. Am Ende der Kampfeinheiten-Liste befinden sich drei Platzhalter namens »Extra Land« etc. Den ersten davon ersetzen wir durch »PC Infanterie« und passen die folgenden Werte entsprechend an. Natürlich dürfen Sie auch eine bestehende Einheit verändern – ist Ihnen der Kreuzritzer zu schwach, ändern Sie einfach den Angriffswert von »5a auf »6«. Aber Vorsicht: Wenn Sie einen Killertrupp erstellen, kann dies nicht nur die Spielbalance gefährden – auch der Computer wird diese Einheit rekrutieren! Verändern Sie eine bestehende Truppe (z.B. »Schlachtschiffe«), so könnten Sie auch deren Beschreibung in der Civlopaedia anpassen (im Unterverzeichnis CIV2/PEDIA in den Dateien UNITS.PDG und UNITS2.PDG). Die Einblendung der bis zu drei zusätzlichen Einheiten in die Civlopaedia ist jedoch mit vertretbarem Aufwand nicht möglich. Wer möchte, darf auch eine neue Forschungsstufe entwickeln: Am Ende der entsprechenden Liste haben die Designer wiederum Platz für eigene Ideen gelassen – wie wäre es mit einer Entwicklung namens »PC Player«, die als notwendige Grundlage für die PC Infanterie verwendet wird? Um dies zu realisieren, müsste die Abkürzung der neuen Forschungsstufe (z.B. »pcpe«) anstelle dem von uns gewählten »cmpe« (für Computer) in der Einheiten-Zeile eingefügt werden. Sonstige Auswirkungen einer eigenen Forschungsstufe lassen sich ohne großen Aufwand nicht realisieren.

## Ändern der Spielgrafiken

Auch die Spielgrafiken (Einheiten, Terrain) dürfen manipuliert werden – in Handarbeit allerdings, mit Ihrem eigenen Zeichenprogramm. Wir haben »Neopaint« verwendet, welches in seiner neuesten Version wieder das GIF-Format verarbeitet. Wenn Ihr Malpro-

gramm GIF-Dateien nicht beherrscht, benötigen Sie ein zusätzliches Konverterprogramm. Wir wollen unseren neuen Infanterie das PC-Player-Logo in die Hand drücken. Also laden wir die Datei UNITS.GIF in unser Zeichenprogramm. Sie sehen nun sämtliche Kampfeinheiten aufgelistet, jedes in seinem eigenen Kästchen, auf einer rosa-violetten Diamantenform. Beides gibt Ihnen einen Anhaltspunkt, wie groß die Einheit werden darf – zeichnen Sie zum Beispiel in die beiden unteren Dreiecke eines Kästchens, kann dieser Teil der Grafik später nicht dargestellt werden. Die Hintergrund- und Rahmenfarben der Kästchen (rosa, violett, grün) müssen unbedingt die letzten drei Plätze in der Farbpalette der Grafik einnehmen – Civilization 2 behandelt diese drei Palettenfarben als »unsichtbar«. Im Bild sehen Sie, daß wir unsere PC Infanterie in den Kästchen rechts vom »Entdecker« zeichnen. Da die Ein-

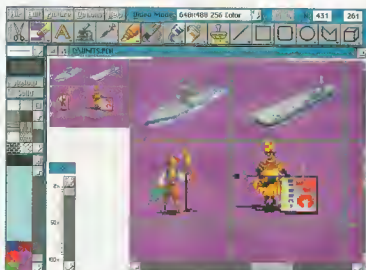


Die PC Infanterie im Einsatz – aufgrund der Icon-Größe ist das Wappen etwas verdeckt.

heit mit Logo nur schwer in die Mitte des Kästchens paßt, verschieben wir sie an den linken Rand und nehmen in Kauf, daß später das Hitpoints-Wappen leicht verdeckt sein wird. Wenn Sie mit Ihrem Ergebnis zufrieden sind, speichern Sie die Datei wieder als UNITS.GIF im CIV2-Verzeichnis. Achtung: Wenn man die Palette dieses Bildes verändert, kann die Farbdarstellung von Civilization 2 durcheinanderkommen. Gehen Sie deshalb sicher, daß die Datei als 256-Farben-Grafik eingeladen, dargestellt und auch wieder gespeichert wird. Zu guter Letzt verpassen wir unserer PC Infanterie noch ein eigenes Kampfgeräusch. Hierzu verwenden Sie eine beliebige (aber möglichst kurze) WAV-Datei, die Sie als CUSTOM1.WAV ins Verzeichnis »CIV2/SOUND« stellen. Auch für maximal zwei weitere neue Einheiten ist dies möglich, die »1« im Dateinamen wird dann eben in eine »2« oder »3« geändert. Viel Spaß. (la)

## AUF DER CD-ROM

...der aktuellen PC Player plus befindet sich das beschriebene Beispielszenario sowie »Alexander der Große«, das erste, offizielle Bonusszenario.



Per Neopaint basteln wir eine eigene Einheitsgrafik.



# Das gab's noch nie!

10 Original-Bestseller zum Preis von Einem!



**Universallexikon '95** (Bertelsmann)

**GeoRoute** Routenplaner für Deutschland (GData)

**Tele-Info Fax-Auskunft** Über 1. Mio. dt. Fax-Nummern (Teleinfo Verlag)

**PCsl 60 Stadtpläne** 60 Städte gleichzeitig! (City Maps)

**Ami Pro 3.1** Textverarbeitung - Vollversion + Word Pro in 30-Tage-Version (Lotus)

**Großes Wörterbuch der Dt. Rechtschreibung** (Media Globe)

**Gesetze und Leitsatzkartei**

Deutsche Gesetze mit Urteilen und Kommentaren (Rheinbaben & Busch)

**Gearthek Weltatlas** Grundversion (Hödel Verlag)

**Euro-Trans** Wörterbuch D/E/F/Sp/I - 280.000 Wörter, 6 Sprachen  
gen - Quell- und Zielsprache beliebig wählbar (Globe)

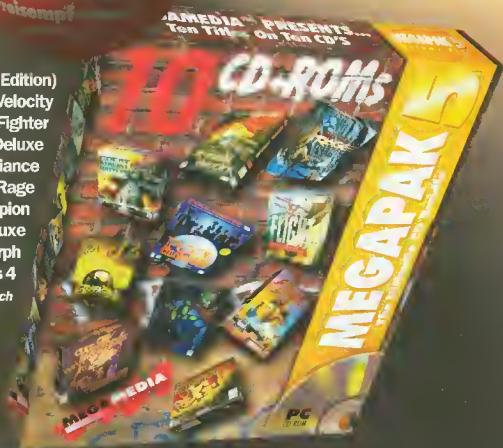
**Mitsubishi Hotelführer '96**

10.000 Hotels und -adressen weltweit (Mitsubishi)

**DM 99<sup>95</sup>**  
unverbindliche Preisempfehlung

**Erhältlich im guten Fachhandel**

- absolut bester Flugsimulator **Flight Unlimited (Special Edition)**  
schwindelerregende 3D Action **Terminal Velocity**  
hochwertiges 3D-Kampfspiel **FX Fighter**  
Top-Flipper-Simulation **Pinball Fantasies Deluxe**  
3D Strategie Knüller **Jagged Alliance**  
Knallhartes 3D Kampfspiel **Primal Rage**  
Brandneue Billardsimulation **Pool Champion**  
Neuausgabe des Strategie-Klassikers **Warlords 2 Deluxe**  
Echtzeit-Rollenspiel **Ertomorph**  
Brandaktuelles Marine Strategie Spiel **Great Naval Battles 4**  
inkl. deutsches Handbuch



Im **Vertrieb** von **KOCH Media**

Deutschland: Hermann-Schmid-Str. 10, D-80336 München, Tel. 089 746 135 61, Fax 089 746 135 69

Österreich: Trivolgasse 25, A-1120 Wien, Tel. 0222 815 0626 0, Fax 0222 815 0626 16

Schweiz: Poststraße 10, CH-9202 Gossau, Tel. 071 856 861, Fax 071 856 850

**KOCH**

AUFRÜSTEN UND ABFAHREN!

# Dachtet Ihr etwa es

Dann zieht Euch jetzt warm an!

## WORMS REINFORCEMENTS

ist da und wird Euch von den Socken hauen.

Das bombige Aufbaupaket zu WORMS verschafft Euch noch mehr Spaß, Action und Nervenkitzel. Jetzt könnt Ihr Euch

übers **NETZWERK\*** zu sechzehnt!

ordentlich einschenken:

### NEUE FEATURES:

- 4 zusätzliche Sprachpacks
- Sound-Editor für eigene Sprachaufnahmen
- Mehr als 15 neue Spieloptionen  
z.B. Rückzugsoption, Blindgänger...
- 25 wählbare Landschaften und die Option eigene zu entwerfen
- Neue und noch bessere Waffen  
z.B. zielgerichtetes Kamikaze, Dynamit...
- Alles auch per Modem

\*IPX-NETZWERK

## WORMS REINFORCEMENTS

ist die ultimative Aufrüstung mit explosiver Durchschlagskraft.

Aber VORSICHT:

Einmal geladen gibt's kein Zurück.



Zum Spielen von  
**WORMS REINFORCEMENTS**  
benötigt man die  
Original-Worms-CD!

sei schon vorbei?

# WORMS

## REINFORCEMENTS



COMING SOON  
DEUTSCHE SPRACHAUSGABE  
FÜR PC CD-ROM

ocean

TEAM 17

In Zusammenarbeit mit  
**BOMICO**  
ENTERTAINMENT SOFTWARE



# DER LETZTE VORPOSTEN



Die Raumstation Deep Space Nine liegt direkt an einem Wurmloch, einer Abkürzung in einen anderen Teil der Galaxis.

Die Fernsehserie »Deep Space Nine« krempelte Star Trek kräftig um – nicht immer den Wünschen der Fans nach.

**A**lles gute geht einmal zu Ende. Im fünften Jahr von »Star Trek: The Next

Generation« war den Produzenten bei Paramount klar: Ewig können wir diese Serie nun auch nicht machen. Anstelle die Enterprise solange fliegen zu lassen, bis selbst die Fans die Nase voll haben, sollte das erfolgreichste Schiff der Fernsehgeschichte im Kino vor Anker gehen. Mit einem Kinofilm läßt sich sowie- so mehr Geld verdienen; Leinwand und Bildschirm schließen sich aber aus.

Die Lösung des gordischen Knotens: Ein neues Star Trek mußte her. Aber diesmal wollte man nicht nochmals ein Raumschiff auf ewige Forschungsreise schicken; die neue Serie sollte einen anderen Charakter haben, um auch auf sich alleine gestellt erfolgreich zu sein. Also erdachte man eine Raumstation am Rande des Föderationsgebiets im tiefsten Weltall, auf englisch »deep space«. Als neunter Außenposten der Föderation wäre das Leben dort eigentlich langweilig, wenn da nicht das »Wurmloch« wäre. Ganz in der Nähe der Station befindet sich so eine Abkürzung im Weltall, die Schiffe in den »Gamma-Quadranten« lotst.

Ohne Wurmloch wäre man auf dieser Strecke bis zu hundert Jahre unterwegs. So wird aus dem verkommenen Außenposten ein Anlaufpunkt für Glücksritter, Diplomaten, Söldner und Fanatiker – schließlich gibt es nirgendwo sonst in der Föderation ein solches Tor in einen anderen Bereich der Galaxis.

Deep Space Nine hat aber noch eine andere Eigenheit. Die Station wird zwar von der Föderation

bemannt, gehört aber den Bajoranern, die sie wiederum von den Cardassianern übernommen haben. Die grauen Cardassianer haben sechzig Jahre lang Bajor als Sklavenplaneten gehalten, bis die Rebellion schließlich die selbsternannten Herren vertrieb. So geht es auf DS9 wesentlich grimmiger zu, als auf einem blitzblanken Raumschiff mit ausgewählter Crew, denn seine »Gäste«

Die Stammbesatzung von Deep Space Nine: Barbesitzer Quark (ein Ferengi), Sicherheitschef Qdo (ein Formwandler), Wissenschafts-Offizier Jadzia Dax (Trill-Symbiontin), Erster Offizier Kira Nerys (Bajoranerin), Jake Sisko (Sohn des Kommandanten), Cheftechniker Miles O'Brien, Commander Benjamin Sisko und Stationsarzt Julian Bashir.



Quark's Bar ist Treffpunkt für die schrägsten Aliens der Galaxis. Besonders beliebt ist das Glücksspiel »Dabo«, welches Ähnlichkeit mit dem terranischen Roulette hat.





Der Führungsstab von Deep Space Nine diskutiert ein wissenschaftliches Problem.

können sich Commander Sisko und Team nicht frei aussuchen. Als erste Details über die neue Star-Trek-Serie bekannt wurden, ging ein Raunen durch die Fan-Gemeinde. Die ewig netten Raumschiffkapitäne mochten zwar klischeehaft sein, sie waren aber auch beliebt. Eine nicht ganz so »clean« Version von Star Trek, in der innere Konflikte und eine verfallene Raumstation im Vordergrund stehen, konnte auf dem Papier keine Begeisterungstürme auslösen. Den Vorurteilen hielt DS9 aber stand und so hat die Serie im vierten Jahr eine ähnliche Beliebtheit wie die »Next Generation« erreicht.

### Formwandel

Nachdem die Crew der Next Generation die TV-Schirme verlassen hatte, begannen die DS9-Produzenten, auch ihre Mannschaft nicht nur an Bord der Station herumsitzen zu lassen. Durch die Einführung eines neuen Gegners, den »Jem'Hadar« aus dem Gamma-Quadranten, bestand die Notwendigkeit für ein neues Schiff. So tauchte im dritten Jahr die »Defiant« auf, ein kleines aber bis an die Zähne bewaffnetes Raumschiff, welches daraufhin in vielen Folgen das zweite Zuhause der DS9-Crew wurde. Die Konfrontation mit den Jem'Hadar wurde sowohl am Ende der



Zur Zusammenarbeit gezwungen ist das Verhältnis zwischen den Cardassianern und der Föderation doch weiterhin gespannt.

zweiten, wie auch der dritten Staffel als »Cliffhanger« verwendet – die Formwandler scheinen drauf und dran zu sein, die ganze Föderation zu unterwandern.

Um die Beliebtheit weiter zu steigern und noch mehr Anschluss an die Vorserie zu schaffen, holte man schließlich im vierten Jahr den Klingonen Worf auf DS9. Dort soll er helfen, den bröckelnden Frieden mit den Klingonen wieder zu kitten; denn kommt es zu einem erneuten Krieg zwischen der Föderation und den Krieger-  
n mit der markanten Stirn, haben die Jem'Hadar mit Sicherheit leichtes Spiel.

Die vierte Staffel von »Deep Space Nine« läuft in den USA zur Zeit mit besonders großem Erfolg. In Deutschland ist erst gegen Ende des Jahres mit diesem Handlungsast zu rechnen. Erst vor kurzem beendete SAT.1 die Erstaussstrahlung des dritten Jahrgangs und beginnt im Sommer mit der deutschen Synchronisation der neuen Folgen. Darunter befinden sich neben der Fortsetzung der Jem'Hadar-Story und des Klingonen-Plots auch einige markante Einzelfolgen. Durch einen Zeitsprung landen beispielsweise Ferengi Quark und sein Bruder Rom zusammen mit Sicherheitschef Ddo in der Wüste von Nevada im Jahre 1947 – eine nicht ganz ernst gemeinte Erklärung für die Ufo-Phänomene, die sich damals angeblich abgespielt haben. SAT.1 plant diese Folgen für den Herbst 1996. (bs)

### TREK TRIVIA

- ▶ Star Trek kann in mehr als hundert Ländern gesehen werden.
- ▶ Jede Minute werden in den USA 13 Star-Trek-Bücher gekauft.
- ▶ An jedem Wochenende finden in den USA mindestens vier Star-Trek-Conventions statt, die von insgesamt 300.000 Fans pro Jahr besucht werden.
- ▶ »Trekkers« sind die einzigen Fans, deren Name in das Oxford English Dictionary aufgenommen wurde.

### DIE PERSONEN

#### Commander / Captain Benjamin Sisko

Der Kommandant von Deep Space Nine; alleinerziehender Vater von Jake Sisko

#### Sicherheitschef Ddo

Alien, das sich in jede beliebige Gestalt verwandeln kann (Formwandler, Wechselbalg)

#### Kira Nerys

Rebellenführerin gegen die Cardassianer, nun Verbindungsoffizier von Bajor

#### Jadzia Dax

Symbionten-Wesen aus einem dreihundert Jahre alten Wurm in einem jungen Körper

#### Dr. Julian Bashir

Der Arzt der Station, der frisch von der Akademie scharf auf einen »Außenposten« war

#### Quark

Besitzer der Bar »Quarks«, wo er sein Geld nicht immer mit legalen Geschäften verdient

#### Miles O'Brien

Technischer Leiter (Chief) der Station, abkommandiert von der Enterprise-D.



Sicherheitschef Ddo gerät immer wieder mit den Ferengi aneinander. Schließlich nehmen die Profitgeier des Alls die Gesetze nicht allzu genau.

# STAR TREK: DEEP SPACE NINE HARBINGER

Raumstation unter Feuer: Rätselhafte Dronen greifen »Deep Space Nine« an, gerade als die Föderation Kontakt zu einem neuen Volk aus dem Gamma-Quadranten aufnehmen will.

**D**iplomat Bannik hat eine böse Vorahnung, als ihn der Befehl der Föderation erreicht: Ausgerechnet er soll seine Mission im Gamma-Quadranten abbrechen und durch das Wurmloch zu »Deep Space Nine« zurückkehren. Dort ist sein Mentor, Botschafter Karrik, mit einer Delegation neuer Wesen eingetroffen. Die »Scythians« sind allerdings nicht die gesprächigsten und Karrik besteht darauf, daß ihm sein Schüler Bannik hilft.

Auf dem Weg zu DS9 wird Banniks Shuttle jedoch von bislang unbekannten Dronen angegriffen. Die kleinen Raumschiffe verfolgen ihn durch das Wurmloch und bringen seinen Gleiter außer Kontrolle. Zum Glück ist Bannik kein bürokratischer Diplomat, der sich nur mit Aktenordnern kennt: Im Laufe der Handlung stellt sich heraus, daß der Vermittler nebenbei auch Anti-Terror-Experte, Taktik-Offizier und Überlebenskünstler ist.

Doch mit der Rettung aus dem Shuttle, kurz bevor es explodiert, fangen die Schwierigkeiten erst an. Neben den Kommunikationsproblemen mit den Scythians beginnen Dronen, die Station zu umzingeln. Schon bald kommt es zu einer ersten Auseinandersetzung mit den kleinen Biestern. Deren Verhalten deutet an, daß bald Nachschub kommen wird. Und als Bannik in einer ruhigen Minute endlich mal mit Karrik reden will, findet er in dessen Quartier nur noch eine Gallert-artige Masse vor. Jemand hat den Botschafter mit einer von der Föderation geächteten



Willkommen auf der »Ops«, der Kommandozentrale von Deep Space Nine. Hier können Sie sich relativ frei bewegen und alles aus verschiedenen Perspektiven betrachten.



Kommunikationsprobleme mit den Scythians: Es dauert eine Weile, bis Sie hinter das Geheimnis ihrer Sprache kommen.



Hasstliebe zwischen Außerirdischen: Auch in Harbinger sieht sich Odo und Quark nicht grün.

## DEEP SPACE NINE: HARBINGER

Hersteller: Viacom New Media

Hardware: 1 2 3 4 5

Betriebssystem: MS-DOS

Sprache: Englisch

Anzahl der Spieler: Einer

Präsentation: ☐

Spieltiefe: ☐

Multiplayer: nicht v.

Ausstattung: ☐

Komfort: ☐

Übersetzung: geplant

## PC PLAYER PERSONALITY

BORIS: ★★

HEINRICH: —

FLORIAN: ★★

JÖRG: ★★

MONIKA: ★★

HENRIK: ★★



© 1994-1996 by PARAMOUNT PICTURES Corp. All rights reserved.

Waffe ermordet. Odo und Bannik machen sich auf die Suche nach den Mördern; zum Glück ist die Liste der Verdächtigen kurz. Ein Plasmaturm hat Commander Sisko veranlaßt, die Station schon vor Stunden zu räumen. Neben einer Minimal-Besatzung sind nur noch die Gäste an Bord, welche die Evakuierung verpaßten. Noch während der Suche nach dem Mörder entwickelt sich aber ein weiteres Mysterium: Auf Deep Space Nine scheint es zu spuken, denn plötzlich verschwinden Werkzeuge und Türen öffnen sich, obwohl niemand in der Nähe ist. Und dann ist da noch die bajoranische Priesterin Vedek Rasmus, die mit Zitaten der Propheten auf noch Böseres hinweist: Ein »Harbinger« würde kommen,

um zu »reinigen«. Sisko kann nur hoffen, daß damit nicht gemeint ist, die Station zu vernichten...

Mit genug Handlung und Verwicklungen für gleich drei Fernseh-episoden strebt das erste Spiel zu »Deep Space Nine« auf den Markt. Unter dem Namen »Harbinger« (ausgesprochen wird es »Harbinschehr«) erscheint eine Mischung aus Adventure und Actionspiel, die sich treu an die Vorlage hält. So konnten die Rollen der Hauptdarsteller mit den Schauspielern des Originals besetzt werden: Sisko, Dax, Kira, Odo und Quark haben die Stimmen der Original-Show (die von den deutschen Stimmen aber erheblich abweichen). Auf Doc Bashir und Miles O'Brien müssen Sie allerdings verzichten. In der Spielhandlung haben sie die

Evakuierung der Station geleitet und sind deswegen nicht mehr an Bord.

Mit den Stimmen der Schauspieler ist es dann aber auch getan. Für das Programm wurden weder die Originalkulis- sen benutzt, noch die Mimen vor eine Kamera gezerzt. Station und Personen entstammen einer 3D-Software, was einigen Grafiken gut getan hat, den meisten Bildern aber eine viel zu sterile Note gibt. Insbesondere die »Schaufensterpuppen«, welche für die einzelnen Charaktere stehen, erweisen sich als optische Bremse. Die Personen bewegen sich selten und dann derart eckig, daß die Sprachausgabe nicht viel retten kann.

Im Spiel ist nicht die ganze Station nachgebildet worden; als Sicherheit vor dem Plasmaturm wurden diverse Sektionen geschlossen. Neben der Ops (das Hauptquartier) steht Ihnen die



Jagd auf einen getarnten Außerirdischen: Betäuben Sie den unsichtbaren Gegner, bevor er sich an Sie heranschleichen kann.

## JÖRG LANGER



Ich gebe es offen zu: Ich bin kein Star-Trek-Fan, die Serie hat für mich in etwa den selben Anziehungsfaktor wie »Akte X« oder »Baywatch«. So kann ich auch die Macken dieses Spiels nicht übersehen: Meine Adventures will ich bitte schön nicht mit aus dem Bildschirm springenden Aliens verwässert haben; die Maus ist nicht zum Ballern da. Wenn ich Action will, dann spiele ich »Duke Nukem 3D«, bei dem ich mich frei bewegen kann und nicht von Bild zu Bild springe. Insofern kann ich Boris Enthusiasmus über die Actionszene überhaupt nicht verstehen. Auch die Schießbuden-Filme in »Rebel Assault«-Manier sind hier bestenfalls Durchschnitt. Zieht man all diese Actionszene ab, dann bleibt nicht viel Adventure übrig. Ermüdendes Hin- und Herlaufen durch die Station mit mördischen Ladezeiten, ab und zu mal ein Mausclick-Puzzle – gäh!

Außerdem sollte man diejenigen bei Viacom ins All schießen, der sich gedacht hat: Schauspieler brauchen wir nicht. Die Darstellung der Hauptpersonen als detailarme 3D-Puppen wirkt derart unrealistisch und steif, daß man selbst als Star-Trek-Hasser Mitleid bekommt.



Hier ist Orientierungssinn gefragt: Das 3D-Labyrinth auf dem fremden Planeten ist ganz schön trickreich.

## IM VERGLEICH

	Präsentation	Spieldiefe	Ausstattung	Komfort	Multiplayer	Übersetzung
DS9: HARBINGER	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	nicht v.	geplant
STING: A Final Unity	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	nicht v.	<input type="radio"/>
ST: Judgement Rites	<input checked="" type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	nicht v.	<input type="radio"/>
The Dig	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	nicht v.	geplant

**Jedwede Macht  
sei dem, der  
prallgefüllte  
Thalersäckel sein  
eigen nennen  
kann!**

Um 1600 steht das einst mächtigste Handelshaus des Mittelalters vor dem Nichts. Durch politische Wirren sind alle Reichtümer verloren. Begeben Sie sich in die Zeit des Dreißigjährigen Krieges, in der Mord, Armut und die Pest Europa beherrschen. Lassen Sie in einer Welt des Handels, der Intrigen und der Politik das Imperium der Fugger wieder aufstehen.

- 30 Aufträge mit verschiedenen Schwierigkeitsgraden und Spielzielen
- Verteilung der Aufträge durch dem Spiel beiliegende Auftragskarten
- Mehrspieleroption für bis zu 6 Spieler
- Aufwendige Animationen und SVGA-Grafiken in 2D und 3D
- Unterstützung der Spielatmosphäre durch Sprachausgabe und historischen Soundtrack
- Interaktives Kampfszenario bei Überfällen und Belagerungen
- Komplett in Deutsch

# Die





# Fugger

## III



**Jetzt im  
Handel!**

**für PC  
CD-ROM!**



**SUNFLOWERS**

Im Exklusiv-Vertrieb von  
**BOMICO**

Promenade sowie Teile des Dockingrings und der Gästequartiere offen. Da die Turbolifte defekt sind, müssen Sie zwangsweise durch viel Lauf- und Klickerei die Station per pedes erkunden. Spielerisch überwiegen die Actionelemente, auf die Sie jederzeit treffen können. Im Verlauf der Handlung werden Sie nicht nur in der Station angegriffen, sondern müssen sogar Jagd auf Flüchtige machen. Der Cursor verwandelt sich dann automatisch in das Fadenkreuz Ihres Lasers. Zusätzlich gibt es in den Raumschiffen Szenen im Stile eines »Rebel Assault«: Vorberechnete 3D-Filme laufen ab, in denen Sie die Angreifer mit gezielten Mausklicks ausschalten. Adventure-Puzzles gibt es wenig; da Sie kein Inventar mit sich führen, beschränken sich die Rätsel auf Dialoge mit

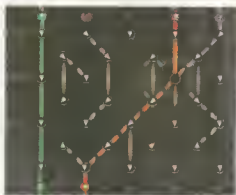


Einige Actionsszenen sind als vorberechnete Filme mit eingebildeten Gegnern realisiert worden.



**Gefahr für Ddo:** Der Formwandler wird von einem Verdächtigen bedroht.

Eines der eingestreuten Mini-Puzzles: Leiten Sie die Energie so um, daß der Transportstrahl wieder funktioniert. ▼



anderen Charakteren und kleinere Denk- und Logikspielen im Sinne eines »7th Guest«.

Natürlich beschränkt sich die Handlung nicht auf die Station selbst. Wenn sich alle Handlungsstränge zu vereinigen scheinen und die Lösung zum Greifen nahe ist, wird eine zweite CD-RDM bemüht, die den Spieler auf einen fremden Planeten im Gamma-Quadranten versetzt. Dort warten nochmals wesentlich kniffligere Denksportaufgaben, wie beispielsweise ein dreidimensionales Labyrinth. Wer sich erfolgreich durch diese zweite Hälfte des Spiels klickt, erhält einen in der Branche nicht üblichen Bonus. Nach der Endsequenz wird ein Spielstand freigeschaltet, mit dem Sie alle Actionszenen direkt anspringen, sowie die Station ohne Rätsel- und Actiondruck durchwandern können.

Die englische Version von Harbinger ist schon als Import-Ware zu haben; deutsche Spieler dürften mit ihr aber einige Probleme haben, da die Sprachausgabe nicht unterteilt ist. Die deutsch synchronisierte Version ist für den Juni geplant. (bs)

#### BORIS SCHNEIDER



Von der grausamen Grafik vorgewarnt machte ich mich beim Test von Harbinger auf einiges gefaßt und wurde vielleicht gerade deswegen angenehm überrascht. Das wichtigste bei einem Star-Trek-Spiel, die Handlung, haben die Programmierer nämlich sauber hinbekommen. Die einzelnen Plot-Elemente sind stimmig und die Auflösung logisch. In den Dialogen denkt man nie »Das hätte der echte Sisko jetzt aber anders gemacht«.

Und die Puzzles und Actionszenen passen auch wie ein maßgeschneiderter Anzug: Ich hab mich beim Spielen nicht über Hindernisse geärgert, sondern war motiviert, sie zu überwinden.

Trotzdem bleibt die Grafik der Personen häßlich und die Ladezeit enorm: Insbesondere in der ersten Spielhälfte, wo ein kaputter Turbolift Sie dazu zwingt, die Promenade knapp ein dutzend Mal rauf und runter zu laufen, setzt Gähnen ein. Das dreidimensionale Labyrinth in der zweiten Spielhälfte wäre mit schnellerem Nachladen ebenfalls kurzweiliger. Andererseits habe ich hier länger gespielt und probiert als beispielsweise an »The Dig«. Um über alle Unzulänglichkeiten des Spiels hinwegzusehen, muß man allerdings tatsächlich ein echter Star-Trek-Fan sein – dann gefällt es garantiert.

# MEDIUM

Your way to flavor.







# KA'PLAH!

Das nächste Star-Trek-Spiel kommt völlig ohne die Serienstars aus: In »Klingon« klären Sie ein Attentat auf den Vorsitzenden des Rates.

**A**ls junger Diplomat der Föderation sollen Sie auf einen Posten im klingonischen Reich versetzt werden. Die Krieger mit der markanten Stirn haben aber eine recht eigene Lebensweise, die wir Terraner nicht völlig verstehen. Damit Sie nicht laufend in Fettnäpfchen tapen (die unter Klingonen tödlich sein können), schickt man Sie auf ein Holodeck. Dort nehmen Sie an einem klingonischen Abenteuer teil, bei dem es um mehr als einen Sprach- und Kulturkurs geht. Auf dem Holodeck finden Sie sich im Körper eines jungen Klingonen wieder, der gerade seine erste Kriegerprüfung vor sich hat. Im Haus der Familie finden sich zahlreiche andere Krieger ein. Auch Gowron, Vorsitzender des klingonischen Rates, schaut vorbei um den Jungen eines Freundes zum echten Klingonen werden zu sehen. Zu Beginn der Feierlichkeiten wirkt alles noch wie ein reiner Kultur-Trip: Sie lernen, die lokalen Speisen zu unterscheiden und eine klingonische Oper zu singen. Doch beim Auspacken der obligatorischen Gastgeschenke passiert es: Einer Schachtel entsteigt ein »Hunter-Killer«, eine kleine Attentats-Sonde, die auf ein bestimmtes Wesen programmiert ist. In diesem Fall ist es Gowron, den offensichtlich jemand beseitigen will. Doch gerade als die Sonde zustoßen will, stellt sich Ihr Vater der mörderischen Waffe in den Weg. Jetzt liegt gleich eine doppelte Last auf Ihren Schultern: Rächen Sie den Mord an Ihrem Vater und decken Sie ein Komplott innerhalb des klingonischen Reiches auf. Doch bevor Gowron Sie mitnehmen kann, müssen Sie noch die Kriegerprüfungen bestehen. Selten wurde ein derart hoher Aufwand für die Dreharbeiten eines Computerspiels betrieben. Für »Klingon« wurden mehrere Bühnen aufgebaut,



Speziell für das Spiel wurde die Brücke eines »Bird of Prey« nachgebaut.



Handle, und Du hast Nahrung. Denke, und Du bist Nahrung. (Altes klingonisches Sprichwort)

Gowron kann dem feigen Attentat nur entkommen, weil sich Ihr Vater opfert.



wie eine Bar, das Haus der Familie und natürlich die Brücke eines klingonischen »Bird of Prey«-Kampfraumers. Bis zu zwölf Schauspieler gleichzeitig wurden in Klingonen-Kostüme gepackt, um knapp zwei Stunden Video zu drehen. Regie bei den Dreharbeiten führte Jonathan Frakes, besser bekannt als »William Riker« aus Next Generation. Er steht den Klingonen recht nahe und führte auch schon bei entsprechenden Fernsehfolgen Regie.

Das Spiel selbst präsentiert sich im wesentlichen als interaktive Fernsehfolge: Sie verfolgen das Geschehen aus der Perspektive des jungen Kriegers; an einigen Stellen können Sie per Mausclick eingreifen, um Personen anzusprechen, Geräte zu bedienen oder gar Ihre Waffe zu ziehen. Je nach Aktion verlaufen die folgenden Szenen anders. Außerdem soll dem Spiel, wenn es fertig ist, noch ein Führer durch die Klingonen-Kultur in Buchform, sowie eine Sprachlehrkassette beiliegen. Beides ist aber nicht für das erfolgreiche Durchspielen notwendig. Klingon wird voraussichtlich auch deutsch synchronisiert; die deutsche Fassung soll noch diesen Sommer erscheinen. (bs)

## FACTS ZU KLINGON

- **Hersteller:** Viacom New Media
- **Genre:** Interaktiver Film
- **Termin:** Sommer '96
- **Besonderheiten:** Zwei Stunden spezielles Video, Regie führte Jonathan Frakes



Spiel mir das Lied vom Ferengi, Menschenfrau.

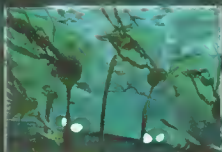
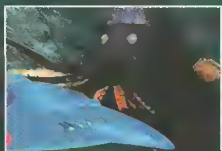
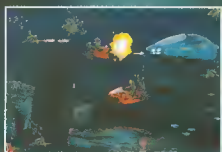


Plaumensaft für mich und meine Freunde. Und zwar sofort!



# LEOFORM™

STILLE WASSER SIND  
NICHT NUR TIEF ...



WIR SCHREIBEN DAS JAHR 2055 ...  
DIE ERDE STEHT KURZ VOR DER ZERSTÖRUNG ...  
... ÜBERNEHMEN SIE IN DIESEM  
SPEKTAKULÄREN UNTERWASSER-ABENTEUER  
DAS KOMMANDO AUF DER S.T.O.R.M.



### Entwickelt von Virtual Studio



Produziert von David J. Klein



Vertrieb durch Electronic Arts



wie aus Panzern Drachen wurden: Der dritte Teil von SSIs General-Taktikserie stellt Märchengeneräle gegen fünf garstige Grobiane.

Für das einstige Image der Strategiespiele als mysteriöse Erzlangweiler waren nicht zuletzt SSIs Hexfeld-Programme zuständig, die mit Telefonbuch-Regelwerken, tausendundzwei Tastenkommandos und mieser Grafik aufwarteten. Vor anderthalb Jahren revolutionierte dieselbe Firma mit »Panzer General« die rundenbasierte Computertaktik. Akzeptable Präsentation, einfache Bedienung und anspruchsvolle Missionen machten aus dem Geheimtip einen Erfolg. Ein anderes Programmerteam übertrug den Nachfolger »Allied General« (in Deutschland »Panzer General 2«) auf Windows, ohne inhaltlich viel zu ändern. Jetzt melden sich die ursprünglichen Designer mit »Fantasy General« (wieder DDS) zurück, in leicht modernisiertem Gewand. Mehr Geräuscheffekte sind zu hören, die bun-



In diesem Menü verteilen Sie die kommenden Einheiten auf die Erforschung neuer Kampfeinheiten.

teren Einheiten-Icons werden animiert. Die Märchenwelt Aer hat soeben die genre-typische Entwicklung vom friedvollen Fantasy-Freizeitpark zum geknechteten Katastrophengebiet abgeschlossen. Schuld ist Herr Schattenlord, der mit seinen wüsten Monstermassen die Menschen unterdrückt. Auf vier Kontinenten sitzen seine willigen Handlanger auf Gouverneursposten, den fünften drangsaliert er höchstpersönlich. Nur der »Rat der Fünf« gibt nicht auf. Unter vier Helden wählt er einen aus, der die Kontinente befreien soll. Ritter Calis ist charismatisch, rekrutiert mit Vorliebe Kavallerie und darf einmal pro Schlacht seine Soldaten magisch heilen. Lord Marcos bevorzugt Infanterie, zieht neutrale Helden an und hat eine größere, erfahrenere Armee. Zauberer Krell kann in jeder Runde einen von vier Zaubersprüchen anwenden und



Unser Leutnant läßt seinen Sturm-Zauber auf eine feindliche Einheit los.

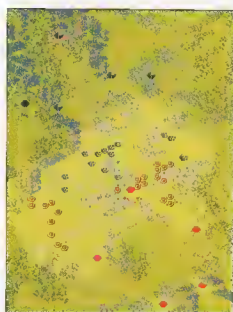
Großangriff auf die Eisfestung

rekrutiert günstig magische Truppen. Hexe Mordra schließlich ruft vor jeder Schlacht zwei Bonus-Einheiten herbei und setzt eine von zwei Zaubereien ein. Zudem sind »Biest-Truppen« für sie besonders günstig anzuwerben.

Haben Sie Ihr Alter Ego gewählt, beginnt die Rückeroberung der fünf Kontinente. Der erste stellt auch Einsteiger vor keine größeren Probleme – Einspielen heißt die Devise. Für Fortgeschrittene wird es ab dem dritten Kontinent knifflig, für Profis ab dem vierten. Dies gilt für den Schwierigkeitsgrad »Hard«; natürlich lassen sich die Anforderungen hoch- oder herunterschrauben. Es kommt im Laufe der Kampagne vor allem darauf an, seine »Kerntruppen« kontinuierlich aufzubauen. Das sind Einheiten, die Sie ständig begleiten, an Erfahrung gewinnen und dadurch immer besser kämpfen. Zusätzlich wird man von Freiwilligen verstärkt, die allerdings nach Befreiung eines Kontinents wieder das Weite suchen. Trotzdem sind die Hilfsgruppen nützlicher als bei den Vorgängern –



Die Truppenliste dient der Übersicht sowie dem gezielten Anspringen einzelner Regimenter.



Die Übersichtskarte zeigt entweder die Boden- oder die Lufttruppen auf dem gesamten Spielfeld.

be Kavallerie und darf einmal pro Schlacht seine Soldaten magisch heilen. Lord Marcos bevorzugt Infanterie, zieht neutrale Helden an und hat eine größere, erfahrenere Armee. Zauberer Krell kann in jeder Runde einen von vier Zaubersprüchen anwenden und



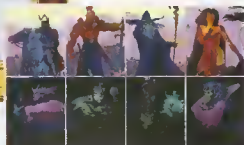
richtig platzierte Belagerungseinheiten kämpfen indirekt mit.

dort verschwanden sie noch nach jeder Schlacht. Alle Truppen verfügen über 15 Stärkekpunkte, ausgenommen Helden und »Einzelwesen« wie etwa Drachen. Diese haben zehn Stärkekpunkte und können nur Verwundungen kassieren, während normale Truppen auch Tote zu verbuchen haben. Während man Verletzte durch Heilzauber oder Rasten innerhalb von einer Runde wieder hochpöppelt, können Gefallene nur durch teures Nachrekrutieren oder zwischen zwei Schlachten ersetzt werden. Die meisten Helden beherrschen einen von 19 Zaubersprüchen wie »Flammenball« oder »Betören«. Zudem stößt man in Ruinen und Tempeln nicht nur auf Gold oder Spezialereignisse (»Ein Zwerg beugt verächtlich die Rüstungen Eurer Soldaten und bessert sie auf.«), sondern auch auf magische Gegenstände.

Neben Menschen und den erwähnten Biest-Soldaten à la »Werlöwen« existieren magische und mechanische Truppen. Jede »Rasse« hat ihre Vorteile: Menschen sind am schwächsten, können aber als einzige »befördert« werden. So macht man aus Pistolenbüchsen Musketiere, sobald letztere zur Verfügung stehen. Magische Wesen sind gegen Zaubersprüche resistent, Biester vor allem im Angriff stark. Für Mech-Truppen sprechen ihre Verteidigungsstärke und geringen Kosten, doch darf man sie erst rekrutieren, nachdem eine bestimmte Mission bewältigt wurde. Das



Diese »Werbläre« sind seit dem ersten Kontinent dabei und entsprechend schlagkräftig.



Die vier Feldherren sowie ihre bösen Pendants verfügen über ganz spezielle Fähigkeiten.

Reparieren beschädigter Mechanik wird sogar erst nach Befreiung eines verschleppten Düsentrrieb-Verschnitts möglich. Insgesamt über 180 Truppentypen bietet Fantasy General, eingeteilt in verschiedene Klassen. So gibt es die Äquivalente zu »Jagdkriegern« und »Bombern«, leichte und schwere Infanterie, Kavallerie sowie Magier. Plänkler halten ihre Gegner auf Distanz und haben im Angriff nur von anderen Plänklern oder Bogenschützen etwas zu befürchten, außerdem kommen sie mit unwegsamem Gelände zurecht. Jeder Kontinent weist ein anderes Terrain auf, so ist der dritte ein riesiger Dschungel und der vierte eine Eiswüste. Flüsse und Berge bilden zeitraubende Hindernisse, Straßen erleichtern die Bewegung. Bonusziele wie Tempel lie-

#### AUF DER CD-ROM

...von PC Player plus finden Sie einen kompletten Schlachtverlauf als Diashow. Starten Sie diese im Verzeichnis »PREVIEWSFANTASY« einfach mit dem Betel GO.

#### BORIS SCHNEIDER



Ich kann mir die Erleichterung bei den Händlern deutlich vorstellen: Endlich kein zweiter Weltkrieg mehr in einem Strategiespiel von SSI. Waren die Panzer Generale durch ihren politischen Hintergrund eher geduldet als mit offenen Armen empfangene Spiele, gibt es für die Fantasy-Variante keine deutschen Tabus. Aber nicht nur die moralisch engagierten Spieler treuen sich: Fantasy General denkt das Prinzip spielerisch eine Stufe weiter und macht insbesondere durch die große Zahl unterschiedbarer Truppentypen Boden wett. Wer »Command & Conquer« gewohnt ist, vermisst zwar zu Beginn den Faktor »Echtzeit« und muß sich erst an die Sechsecke gewöhnen – doch spätestens nach einer Stunde setzt unbeschwerter Taktieren ein. Diverse Level haben Puzzle-Charakter: In welcher Reihenfolge löse ich die gegnerische Stellung auf? Wie kann mein Trupp den stark verteidigten Fluß überqueren? Wer auch in Zukunft nicht von »Strategie Light« lassen will, wird sich über die manchmal etwas fummelige Bedienung ärgern, die ein komplexeres Spiel nun mal mit sich bringt. Hier sind mehr Mausclicks und größere Menüs an der Tagesordnung als bei »Warcraft 2« und Co. Doch verglichen mit den Hexfeld-Wüsten der achtziger Jahre ist der Fantasy General eine Offenbarung und auch für den Gelegenheits-Strategen ein Muß.

#### FANTASY GENERAL

Hersteller: SSI Hardware: 1 2 3 4 5  
Betriebssystem: MS-DOS Sprache: Englisch  
Anzahl der Spieler: Einer bis Zwei (abwechselnd an einem Computer)

Präsentation: ☐ Spieltiefe: ☒ Multiplayer: ☐  
Ausstattung: ☒ Komfort: ☒ Übersetzung: geplant

#### PC PLAYER PERSONALITY

BORIS: \*\*\*\* HEINRICH: \*\*\*\* FLORIAN: \*\*\*\*  
JÖRG: \*\*\*\*\* MONIKA: \*\*\*\* HENRIK: \*\*\*\*



# WARCRAFT

## TIDES OF II DARKNESS

„eines der besten PC-Strategiespiele  
aller Zeiten (...) wertvoll:  
atmosphärische Fantasy-Action“  
(PC Player 2/96)

„Die Vorteile liegen klar auf der Hand und  
machen WarCraft 2 zu DEM Strategie-  
spiel für Genrefremde, Einsteiger und  
Fortgeschrittene. (...) schlichtweg der  
bislang beste Strategie-Action-Mix.“  
(PowerPlay 2/96)

„Nur selten fällt einem in bezug auf  
Computerspiele das Prädikat 'perfekt'  
ein. (...) Suchtfördernd dürfte die  
treffendste Bezeichnung für dieses  
Kleinod der PC-Spielbranche sein.“

(EntertainmentMarkt, 1-2/96)

„bringt viel Freude noch in die kleinste  
Feldherrnhütte!“

(PC Joker 2/96)

„Besser geht's nicht (...) Für mich das  
kompletteste und schönste Echtzeit-  
Strategiespiel!“

(PC Games 2/96)



„Spiel des Monats 2/96“



# Die Schlacht um Azeroth

## Zu Land, Wasser und in

SPIELBARE DEMO (2x3 LEVELS)  
AUF CD ZU DIESER AUSGABE!



Strategie-Action in Echtzeit und SVGA-Grafik.  
Komplett in Deutsch



Nummer 1 in Deutschland  
Spiel des Jahres in den USA\*\*

geht weiter.  
der Luft!



Demnächst  
von  
BLIZZARD:

**DIABLO**

Das Fantasy-Rollenspiel  
in SVGA für Windows 95!

Auf Sie warten  
dämonische Kreaturen,  
magische Kräfte  
und Diablo, der Herrscher  
über die Unterwelt.

Viel Glück!



Im Exklusiv-Vertrieb von:

**BOMICO**  
ENTERTAINMENT SOFTWARE

**BLIZZARD**

ENTERTAINMENT

\*Verkaufscharts für CD-ROM-Spiele von media control, Baden-Baden, 1.-15.1.96 und 16.-31.1.96  
\*\*„Game Of The Year“ und „Best Multiplayer Game“, PC GAMER, März 1996

<http://www.blizzard.com>

# GOLD PLAYER

gen oft weitab vom Schuß; Sie müssen selbst wissen, ob Ihnen das dort versteckte Zufallseignis den Umweg wert ist.

Während bei den Vorgängern festgelegt war, wann welche Truppentypen zur Verfügung standen,

haben Sie bei Fantasy General großen Einfluß auf diesen Faktor. Das während einer Schlacht eroberte Gold wird zum Teil in die Erforschung neuer Truppentypen investiert. In einem Extrabildschirm bestimmt man, welche Forschungsmittel in welche Klassen gesteckt werden. Ein Reitergeneral wird eher nach neuen Kavallerie-Einheiten streben, ein Belagerungsfan nach Katapulten.

Kämpfe laufen wie gewohnt ab: Vor oder nach der Bewegung zielt ein Regiment per Mauszeiger auf einen Gegner; die zu erwartenden Toten und Verwundeten sind am unteren Bildschirmrand zu sehen. Per Klick wird der Angriff ausgeführt oder aber per Undo-Knopf die Bewegung rückgängig gemacht. Der »Befestigungsgrad« ist weggefallen, die Einheiten graben sich nicht mehr ein. Dafür bieten Ortschaften Verteidigungsboni, in Türmen stationierte Truppen fliehen niemals. Spezielle Gebäude (wie die Burg eines Bösewichts) sind nun mehrere Hexfelder groß. Wiederum können jeweils eine Luft- und eine Bodeneinheit in selben Hexfeld stehen, die übliche »Klemmregel« (die Truppen dürfen nicht direkt an



Beim Erobern bestimmter Orte werden Zufalls- und vorgegebene Ereignisse ausgelöst.

Die vorn platzierte schwere Infanterie wird von Bogenschützen gedeckt, ein Freiraum ermöglicht der Frontlinie im Notfall die Flucht.

Feinden vorbeiziehen) macht durchdachte Formationen notwendig. So gleicht die Eroberung einer Stadt oft dem Lösen eines Puzzles: Der richtige Gegner wird ausgeschaltet, um eine

Kanone platzieren zu können, welche dann die durch einen Luftangriff vorbereitete Attacke des eigentlichen Sturmtrupps mit indirektem Feuer unterstützt.

Neben der umfangreichen Kampagne stehen fünf Einzelszenarios sowie die »Arena« zur Verfügung. Bei letzterer entscheiden Sie sich für Startkapital, Extrafähigkeiten und ein Spielfeld, oder spielen auf einer Zufallskarte. Die Übernahme der Lieblingsarmee ist ebenso möglich wie das Zusammenstellen einer neuen. Als unbefriedigend erweist sich der eingebaute Mehrspielermodus: Da es keine Kampfberichte gibt, weiß man nie, was der Gegner in der letzten Runde gemacht hat. Besonders ärgerlich ist dies, weil das hauseigene Allied General eben jene Replay-Funktion enthält.

(la)

## JÖRG LANGER



Die Fantasy-Variante erweitert die Grundidee von Panzer General beträchtlich. Helden, Zaubersprüche, Forschung und Arena zeigen, was in dem Spielsystem steckt. Netterweise hat man die nutzlosen Kampf-Filmlchen weggelassen und statt dessen schönere Einheiten-Icons eingebaut. Zwei Dinge nerven jedoch: Bei der Kampagne darf man zwar die nächste Schlacht auswählen, doch deren Beschreibung sieht man erst nach der Wahl – weshalb wird dann nicht gleich gewürfelt? Außerdem ist der Mehrspielermodus so enttäuschend wie beim ersten Teil: Abwechselndes Ziehen ohne Kampfberichte oder Replay-Funktion – an eine Nullmodem-Option wagt man gar nicht zu denken. Und dennoch, Fantasy General macht riesigen Spaß. Mit dem ausgefeilten Interface geht die Steuerung leicht von der Hand. Das Märchenambiente ist gefälliger als die abstrakte Weltkriegsgrafik der Vorgänger. Vor allem aber stimmt der Inhalt: Taktik obsiegt über Zufall, Erfahrung über Masse. Dank der Verwundungsregel sind die Einheiten häufiger schwer angeschlagen, können aber immer wieder geheilt werden. Die Drachentrainer und »Werbären« wachsen einem derart ans Herz, daß man sich echte Vorwürfe macht, wenn ein aus der allerersten Schlacht stammender Trupp auf dem vierten Kontinent sein vorzeitiges Ende findet. Mein persönlicher Taktik-Liebling!

## IM VERGLEICH

	Präsentation	Spieleffekte	Ausstattung	Komfort	Multispieler	Übersetzung
FANTASY GENERAL	+	++	+	-	geplant	
Master of Magic	+	+	+	nicht v.		
Panzer General	+	+	+	-		
Warcraft 2	+	+	++	+	+	

Vom dritten Kontinent (die Schwerter stehen für gewonnene Schlachten) geht es über einige Zwischenbilder zum vierten. Da die neu erhältliche Kavallerie der Eiswüste trotzen wird?

EINE RUNDE SACHE  
AUF CD-ROM ...

...BIS DIE AUGEN  
ECKIG WERDEN.



ZU PREISEN: DA SPRINGT  
IHR IM DREIECK!



NEU

**AUFSCHWUNG OST** DELUXE EDITION

Macht es besser als  
die Politiker!

**INFERNO**

Die Odyssee geht weiter!

UND NOCH MEHR  
KLASSIKER:

39,95\*

Lothar Matthäus  
**SUPER SOCCER**

19,95\*

**SOCCER KID**

39,95\*

**DUNE II**

39,95\*

**TFX**

39,95\*

**SIMON I**

19,95\*

Take your  
**BEST SHOT**

39,95\*

**RETURN TO ZORK**

29,95\*

**JURASSIC PARK**



\*Unverbindliche Preisempfehlung

Im Exklusiv-Vertrieb von:

**ROMICO**  
ENTWICKLUNG • VERTEILUNG



# FANTASY DESIGNER

**Wie entstehen eigentlich die Szenarios eines Taktikknüllers? Der Projektleiter von »Fantasy General« hat es uns verraten.**

**T**olle Spielidee hin, komfortables Interface her: Deine anspruchsvolle Missionen wäre »Fantasy General« nur halb so gut. Projektleiter Rick White verriet uns die Designprozesse, die hinter dem Spiel stecken. Außerdem erläutert er, wie man sich in der »Arena« selbst spannende Schlachten zimmert.

## Aus dem Nähkästchen geplaudert

Die Kampagnenszenarios haben wir mit Hilfe einer leicht modifizierten Version des Arena-Programms erstellt, die zusätzlich das Setzen taktischer Ziele erlaubt. Das Interface sowie die sonstigen Funktionen sind aber praktisch dieselben. Die eigentlichen Karten entstanden mit einem anderen Hilfsprogramm, mit dem die verschiedenen Hexfelder aneinandergesetzt wurden. In diesem Stadium haben wir dann die Terrainwerte, Stadtnamen und so weiter hinzugefügt. Eine Anmerkung zu den Karten: Die meisten Schlachten haben eine fest vorgegebene, es gibt aber andere, die auf zufällig ausgewählten Spielfeldern stattfinden. Ein Beispiel dafür ist die zweite Schlacht auf dem dritten Kontinent: Wer sich für das östliche der beiden Schlachtfelder entscheidet, startet bei jedem Versuch auf einer anderen Karte.

Beim Design der Schlachten schauen wir uns zunächst immer den Gegner an: Wie würde er auf die Offensive der Guten reagieren? Auf Avernion (dem dritten Kontinent) gibt es zum Beispiel viele Hinterhalte – die gegnerischen Truppen tauchen oft von der Flanke oder gar von hinten auf. Das entspricht dem fiesem Wesen von »Szazkar the Snake«, dem Statthalter dieses Kontinents. Auf Pothila (Kontinent Nummer 4) hingegen bekommt es der Spieler meist mit Frontalattacken durch starke Kavallerieverbände zu tun – eben ganz so, wie es dem dortigen Bösewicht »Maloch of Blacklake« gefällt.

Nachdem wir uns für die grundsätzlichen Abläufe entschieden hatten, begannen wir damit, den Kampagnenpfad per Ablaufdiagramm zu entwickeln. Dabei halfen uns einfache Zeichnungen der Karten jeder Region. Wir ließen uns grobe Richtlinien einfallen, welche Dinge in den Schlachten passieren sollten, um die Geschichte voranzutreiben. Am wichtigsten war für uns, dem Spieler eine große Zahl verschiedener Situationen vorzusetzen, damit er sein Fähigkeiten unter Beweis stel-

len konnte. Am Anfang der Kampagne werden dann auch die verschiedenen Truppenklassen (Infanterie, Plänkler etc.) eingeführt, so daß die Leute mit ihnen experimentieren können und herausfinden, welche ihnen am besten gefallen. Folglich entwarfen wir die ersten Karten so, daß bereits alle Terraintformen darin vorkamen. Ebenso erhielt der Computergegner eine breite Auswahl verschiedener Truppentypen. Die Schlachten selbst sollten zu Beginn sehr klein und einfach sein, so daß man nach Herzenslust herumprobieren konnte.

Diese Grundsatzentscheidungen wurden dann weiter ausgebaut, zunächst wieder auf dem Papier. Wir dachten uns taktische Ziele aus und überlegten, welche Einheiten der Computergegner zur Verfügung haben sollte. Wieviel Geld würde der Spieler benötigen, um neue Regimenter aufzustellen und gleichzeitig die Forschung nicht zu vernachlässigen? In dieser Phase kamen übrigens die zufälligen Ereignisse in den Tempeln dazu, sowie die fest vorgegebenen, zum Beispiel eine Geiselsbefreiung.

Der vielleicht wichtigste Faktor war das Ausbalancieren der Kampagne. Schließlich kann der Spieler ja zw-



**Hitzige Schlacht um die Festung des Bösen, mit selbst entworfenen Armeen.**

schen vier grundverschiedenen Generalen wählen, dazu kommt die riesige Zahl von Forschungsstufen und möglichen Schwerpunkten in der Armee-Zusammenstellung. Wir haben versucht, für jede einzelne Schlacht folgende Regel anzuwenden: »Es muß mindestens zwei unterschiedliche Strategien zum Sieg geben, und eine falsche, die zwangsläufig zur Niederlage führt.« Zusätzlich haben wir in Betracht gezogen, über welche Ressourcen an Truppen und Geld der Spieler zum jeweiligen Zeitpunkt der Kampagne wahrscheinlich verfügen würde. Damit konnten wir die Armeen der Computergegner mit einiger Gewißheit so zusammensetzen, daß sie weder zu schwach noch übermächtig waren. Am Ende war es natürlich entscheidend, wirklich jede Schlacht mehrmals durchzuspielen, jeweils mit anderen Armeen. Davon ausgehend haben wir dann die Szenarios modifiziert. Als Faustregel haben wir beim Szenariodesign die Entfernung zwischen der Startposition des Angreifers und des am weitesten entfernten Ziels durch drei oder vier geteilt – je nachdem, wie unwegsam das dazwischen liegende Gelände war. Dies ergab dann die maximale Rundenzahl, die dem Spieler zum Erobern seiner taktischen Ziele zur Verfügung steht.

## Schlachten im Eigenbau

Weitere Aspekte des Designprozesses lassen sich gut am konkreten Beispiel erklären: Wir nehmen an, jemand will für einen Freund ein kniffliges Szenario erstellen. Sehr wichtig ist dabei, welche besonderen Fähigkeiten beide Seiten erhalten – es dürfen nicht zu viele sein, und sie sollten sich in etwa aufwiegen. Die eine Seite erhält beispielsweise »Mechmaster« und »Engineer«, die andere »Beast Master«. Die Fähigkeiten »Fame« (Helden schloßen sich häufiger an) und »Warlord«



**Rick White hatte maßgeblichen Anteil am Design von Fantasy General.**



# NORMALITY



**ERFORSCHEN SIE DIE ROSENSTADT METROPOLIS IN EINER ECHTEN 3D-ANSICHT- UND LÖSEN SIE DAS RÄTSEL DER NATIONALEN APATHIE!**

**DIE ERSTÜTZT DURCH DAS EINZIGARTIGE VOODOO-PUPPEN-INTERFACE ERLEBEN SIE ÜBERZEUGENDE MOTION-CAPTURE SEQUENZEN, WÄHREND SIE HINWISSE SÄMMELN UND RÄTSEL LÖSEN. LECHEN SIE ÜBER DIE WIZZARE HANDLUNG UND VERZWEIFELN SIE BEIM VERSUCH RÄTSEL ZU LÖSEN, DIE KOMPLEXER SIND ALS DIE SUMME IHRER TEILASPEKTE.**



Vertrieb: Rushware GmbH, Dampferstraße 8, 41564 Karsst, Tel. 02131/6070, Fax 02131/607111 • Vertrieb: Gremlin Interactive, Everetinger Straße 14, 48090 Osnabrück, Tel. 0541/122065, Fax 0541/122470 • Schweiz: ABC SPIELSPASS AG, Bahnhwag Nord, CH-8478 Savelen, Tel. 081/7852900, Fax 081/7851222 • Österreich: ABC SPIELSPASS Großhandels GmbH, Voralberger Wirtschaftspark, A-6840 Gbbs, Tel. 05623/66510, Fax 05623/64794

© 1998 Gremlin Interactive Limited. All rights reserved. Herstellung und Vertrieb durch FUNSOFT.





In der Arena verfügt man frei über Spezialfähigkeiten und Startkapital.

Bei dieser Zufallsmission haben unsere Aufklärer soeben die feindliche Hauptstreitmacht entdeckt.

Schlacht ab – prügeln sich einige wenige Elite-Regimenter oder Massen von Rekruten?

Bei vorgebenen Karten werden die Ortschaften auf beide Seiten verteilt. Meist liegen ein paar der eigenen Städte außerhalb der Aufstellungszone, trotzdem kann man darin Einheiten aufstellen: Einfach einige Truppen aufheben und in der ersten Runde »nachmustern«. Zufallskarten eignen sich gut für Zweispieler-Schlachten, bei denen beide Seiten ihre Kampagnen-Armee aufeinander hetzen. Hier sollte man das höchste Rundenlimit einstellen und bis »zum letzten Mann« (Einstellung: »100 Prozent Verluste«) kämpfen. Natürlich müssen aus Fairnessgründen beide Spieler ihre Armee aus der selben Kampagnenmission importieren, etwa vom Beginn des dritten Kontinents.

Stellt man hingegen extra für das Szenario eine Armee zusammen, so sollte man sich für eine Lieblings-Truppenklasse und damit Taktik entscheiden. Ungefähr ein Viertel der Armee wird dann aus dieser Klasse bestehen, die restlichen drei Viertel dienen zur Unterstützung. Wer zum Beispiel eine schnelle, schlagkräftige Armee kommandieren will, wird sich für schwere Kavallerie entscheiden. Da diese durch Luftangriffe sehr gefährdet ist, müssen einige Sky Hunters her. Außerdem sind Plänklere zu empfehlen, die von der Kavallerie nicht so leicht abgehängt werden und sie vor Gegenangriffen abschirmen können. Leichte Kavallerie wäre in einer solchen Armee dafür zuständig, angeschlagenen Gegnern den Rest zu geben.

Beim Design der gegnerischen Armee sollte man beachten, daß die »bösen« Truppen (wie Orks und Skelette) etwas stärker sind, als ihre »guten« Pendanten. Das kann

als indirektes Handicap für einen erfahrenen Spieler verwendet, oder aber durch geringere Finanzmittel oder Einheitenzahl ausgeglichen werden. Man könnte auch der guten Seite das Privileg geben, magische Objekte benutzen zu dürfen.

## Magische Gegenstände

Die 27 Zauberwerkzeuge stellen einen überaus kosteneffizienten Weg dar, einzelne Regimenter zu verbessern. So ist mit magischer Rüstung ausgestattete leichte Infanterie besser in der Lage,

Angriffen von schwerer Kavallerie zu überstehen. Letztere wird noch gefährlicher, wenn die Reiter magische Äxte schwingen. Bei Unterstützungseinheiten wie etwa Bogenschützen lohnt sich oftmals ein Zauberstab. So kann der Schütze in der zweiten Reihe bleiben, die Frontlinie mit seinem indirekten Feuer decken, und trotzdem noch aktiv Gegner angreifen. Besonders gemein ist es, einer schweren Kavallerie Wurfspere in die Hand zu drücken. Die dadurch erlangten Plänkel-Fähigkeiten sind in vielen Fällen ausreichend, den Gegner in den »Disordered«-Zustand zu versetzen und somit noch verwundbarer für die eigentliche Attacke zu machen.

Magische Gegenstände sind einer Aufbesserung der Erfahrungstufe im Normalfall vorzuziehen. Jeder zusätzliche Erfahrungslevel kostet etwa zwei Drittel des Grundpreises der Einheit, bei teuren Einheiten kommt da schnell ein hübsches Sümmchen zusammen. In der Regel also billige Truppen erfahrener machen, teure lieber mit einer magischen Waffe ausstatten. Geht es allerdings bei der Verbesserung um mehr als eine Stufe, kommt man um den Erfahrungskauf kaum herum. Eine Streitwagen-einheit (46 Gold, Angriff 14, Panzerung 17) kostet zwar auf der höchsten Erfahrungstufe fürstliche 184 Gold, prözt dann aber auch mit Angriff 24 und Panzerung 27.

Zum Schluß noch eine besonders fiese Taktik: Einige Plänklere mit dem »Cloak of Hiding« ausstatten und sie damit zu Beginn der Schlacht unsichtbar machen. Nun plaziert man sie mitten auf eine Straße und stellt dahinter (vom Gegner aus gesehen) eine anscheinend schutzlose Bogenschützen-Einheit. Im Glauben an ein leichtes Opfer wird bald eine vorwitzige Kavallerie herangaloppiert kommen, die im vorbereiteten Hinterhalt beträchtlichen Schaden nehmen mußte (der Versuch, durch eine vorher nicht sichtbare Einheit durchzuziehen, schenkt letzterer einen Bonusangriff). Wiederholt man diesen Kniff einige Male, wird dem Gegner schnell die Lust vergehen, den Geschwindigkeitsvorteil der Straßen weiterhin auszunutzen. (la)



Hier sehen Sie alle 183 Kampfeinheiten von Fantasy General. Von Druiden über Silberadler bis hin zu ausgewachsenen Dampfer-Elefanten ist alles dabei, was sich ein Märchenfeldherr wünschen kann.





# GOLD PLAYER TERRA NOVA

## STRIKE FORCE CENTAURI

»System Shock« meets »Mechwarrior«: Der Action-Taktik-Mix von Looking Glass ist kein leichter Brocken für 3D-Fans.

Mit komplexer 3D-Grafik, ausgefeilten Hintergrundstory und viel Atmosphäre hat sich das Programmerteam von Looking Glass schon seit Jahren einen guten Namen erarbeitet. Mit »System Shock« oder »Ultima Underworld« begannen sie, den Spieler in eine möglichst realistische Umgebung zu versetzen, ohne spielerische Inhalte zu vernachlässigen. Ihr neuestes Werk »Terra Nova: Strike Force Centauri« setzt diesen Weg fort und verbindet die Genres Action und Strategie mit realitätsgetreuer 3D-Grafik und physikalischen Effekten. Trotz aller Komplexität entpuppt sich das Epos als erfreulich spielbar.

Sie übernehmen die Rolle von Nikola ap Io, einem Kämpfer der Strike Force von Centauri, die auf einem Planeten mächtigen Ärger mit üblen Piraten hat. Logisch, daß Sie diese in mehreren Einsätzen ausschalten sollen. Erwartungsgemäß entwickelt sich die Hintergrundstory aber rasant weiter und verstrickt den Spieler in ein Netz politischer Intrigen mit Verrätern, Untergrundbewegungen und dergleichen – »Wing Commander« läßt grüßen. Apropos: Ähnlich wie in Chris Roberts' Weltraumsaga setzt auch Looking Glass auf gefilmte Schauspieler, die für die nötige Atmosphäre sorgen. Diese erledigen ihren Job in gerenderten Kulissen auffallend gut; wer seinen Englischkenntnissen nicht traut, wartet am besten auf die komplett eingedeutschte Version des Distributors Funsoft/Softgold.

Als Kämpfer können Sie natürlich nicht nackt durch die Land-



Nach dem Einsatz rufen Sie das »Dropship« per Funk, um abgeholt zu werden.



So macht Angreifen Spaß: Aus sicherer Höhe bombardieren wir den Gegner mit Granaten, während unser Team von der Seite aus angreift.

schaft spazieren, also stecken Sie in einer hochgezüchteten Kampfmontur, die mit allerlei Elektronik und Waffen das Leben erleichtert. Ähnlichkeiten zu den Robotern in »Mechwarrior« fallen auf, wobei es diverse Unterschiede in der Handhabung gibt. Am wichtigsten sind die verschiedenen Displays der »Mechanischen Kampfausrüstung«, die Sie über die Umgebungskarte, die Schutzschilde, den Zustand der Anzug-

systeme und Ihre Begleiter informiert. Alles läßt sich entweder per Maus oder Tastatur relativ schnell erreichen, wobei sich bei Kämpfen die Verwendung des Keyboards empfiehlt, weil es schneller geht.

Die Handlung wird nicht nur durch die Filmszenen erzählt, sondern auch per E-Mail. In Ihrer Behausung rufen Sie über ein Terminal private Nachrichten von Kollegen, Berichte oder Hintergrundinformationen ab. Hier dürfen Sie auch Spielstände laden und speichern oder Ihre Ordensammlung bewundern. Dann sollten Sie aber mal tosmarschieren und sich den Einsatzbefehl abholen, der mit einem kurzen Video gezeigt und per Sprachausgabe



Der Vollbildmodus verschafft Ihnen mehr Übersicht, doch wegen der VGA-Auflösung sind die Gegner nur schwer zu unterscheiden. Die höhere Mid-Res-Auflösung bringt auf schnelleren Rechnern Vorteile.

### TERRA NOVA: STRIKE FORCE CENTAURI

Hersteller: Looking Glass  
Betriebssystem: MS-DOS  
Anzahl der Spieler: Einer

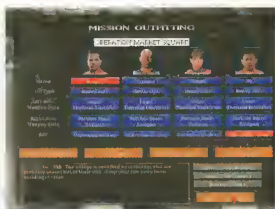
Hardware: 2 3 4 5  
Sprache: Englisch

Präsentation: + Spieltiefe: + Multiplayer: geplant  
Ausstattung: + Komfort: 0 Übersetzung: geplant

### PC PLAYER PERSONALITY

BORIS: \*\*\*\* HEINRICH: \*\*\*\* FLORIAN: \*\*\*\*  
JÖRG: \*\*\*\* MONIKA: \*\*\* HENRIK: \*\*\*\*





Die Zusammenstellung und Ausrüstung des Teams wirkt sich spürbar auf den Schwierigkeitsgrad der Mission aus.

erzählt wird. Wer es genau wissen will, wirft noch mal einen Blick auf die rein textuelle Version der Missionsbeschreibung.

Der größte Unterschied zu anderen 3D-Actionspielen sind die bis zu drei Kameraden, die Sie auf den Einsätzen begleiten. Jeder besitzt unterschiedliche Charakterzüge, die sich auch in den

Missionen bemerkbar machen. Es gibt nämlich eine ganze Palette von Befehlen, mit denen Sie die Kameraden umher schicken oder ihnen vorschreiben, mit welcher Taktik sie angreifen sollen. Dementsprechend fallen deren Angriffsmuster aus, die auch von eigenen Entscheidungen geprägt, also nicht stur an Ihre Kommandos gebunden sind.

Im Gegensatz zu verunglückten Versuchen wie »Mortal Coil«, bei dem Sie vier Krieger steuern durften, spielen Sie bei Terra Nova stets Nikola. Dafür ist die Künstliche Intelligenz der Begleiter auch vorbildlich, der Spieler darf sich felsenfest auf die Kameraden verlassen. Entsprechend sind die Missionen aufgebaut; in den ersten Einsätzen dürfen Sie sich noch mit den Funktionen des Anzugs und der Steuerung vertraut machen, doch später helfen selbst beste Reflexe nichts mehr, wenn die Taktik nicht stimmt.



Für die Videoclips wurden Schauspieler in gerenderte Kulissen »geklebt«.

IM VERGLEICH	Präsentation	Spieldiefe	Ausrüstung	Komfort	Multiplayer	Übersetzung
TERRA NOVA	+	+	+	○	geplant	geplant
Duke Nukem 3D	+	+	+	○	nicht v.	nicht v.
Mechwarrior 2	+	+	○	+	+	+
System Shock	+	+	○	○	nicht v.	+

Sie müssen vor dem Einsatz entscheiden, welche Begleiter Sie mitnehmen und wie diese ausgerüstet sind. Es gibt neben dem Standardanzug noch spezielle Monturen für Scouts und besonders harte Kampfeinsätze. Jedes Outfit hat Vor- und Nachteile, manche Missionen lassen sich unmöglich lösen, wenn Sie die falsche Wahl treffen. Von entscheidender Bedeutung ist auch die Zusammenstellung der Waffen, die unterschiedliche Reichweiten besitzen und dank ihrer Durchschlagskraft nicht immer geeignet sind. Für einige Aufträge müssen Sie auch Elektronik- oder Reparaturspezialisten mitnehmen, die wegen der besonderen Ausrüstung aber auf lebenswichtige Geräte verzichten müssen und deshalb gut geschützt werden sollten.

In der Mission selbst hilft selten die Hauruck-Methode mit der Brechstange, sondern eher gründliches Sondieren der Lage – im Kampf wird es hektisch genug. Sie können beispielsweise eine feindliche Basis von vier Seiten gleichzeitig angreifen oder alleine eine Ecke attackieren, um von den Gefährten abzulenken, die das Haupttor stürmen. Zur Erkundung der Lage gibt es kleine Sonden, für die Sie einen Weg auf der zoombaren Karte markieren und dann per Funkkamera sehen, was auf deren Weg so alles



## JÖRG LANGER

★★★★

Ein klein wenig mehr hätte ich mir ja von den Machern solcher Ausnahmeprogramme wie »Ultima Underworld« und »System Shock« schon gewünscht: Lineare Handlung, durchschnittliche Videoschnipsel und nicht sonderlich aufregende Grafik verraten nicht viel von der hochkarätigen Herkunft.

Dafür hat Looking Glass die bislang realistischste Landschaftsdarstellung hinbekommen. In der Ferne zu sehende Hügel und Seen sind tatsächlich vorhanden; um sie zu erreichen, muß man nur lange genug lauten. Bäume lassen sich abtackeln, Klippen stellen echte Hindernisse dar. Die Missionen sind abwechslungsreich und können oft auf mehr als eine Weise gewonnen werden – schade, daß es egal ist, ob man nur eines oder alle Einsatzziele erfüllt. Mich spricht besonders an, daß sich eine gute Taktik immer auszahlt – nur der richtige Einsatz der Squadmitglieder führt in späteren Missionen zum Erfolg. In diesem Punkt gefällt mir Terra Nova deutlich besser als der große Konkurrent Mechwarrior 2.

Ein hoher Sprung verschafft Überblick über die Lage der bedrohten Stadt.



## GOLD PLAYER

schnell wieder ab.

Die Missionsstruktur von Terra Nova ist streng linear aufgebaut. Es gibt meistens mehrere Ziele, von denen ein Minimum erfüllt werden muß, damit Sie weiterkommen. Schaffen Sie alle Aufträge perfekt, gibt es Medaillen für die private Sammlung; Auswirkungen auf den weiteren Verlauf des Spiels hat das aber nicht. Erfüllen Sie keines der Missionsziele, hängen Sie fest und müssen so lange spielen, bis Sie es endlich geschafft haben.

Für die Darstellung der Landschaft hat Looking Glass die sogenannte »TerraScaping«-Technologie entwickelt, die sanft geschwungene Hügel, weite Täler und schroffe Berge inklusive der physikalischen Verhältnisse simuliert. Sie laufen also bergauf langsamer, haben von einem Hügel die bessere Übersicht und können von hoch oben hervorragend Granaten auf tieferstehende Gegner schießen, ohne selbst getroffen zu werden. Ähnliche Auswirkungen haben Planeten mit anderer Schwerkraft; Geschosse fliegen demnach bei höherer Gravitation nicht so weit oder Sie können besser springen, wenn die Anziehungskraft geringer als normal ist. Das hat auch Auswirkungen auf das Vorgehen in den Missionen, denn bei geschickter Ausnutzung der Umgebung vereinfacht es die Aufgabe erheblich.

Da Sie jeden Bereich der Umgebung, den Sie sehen, auch begehen können, ist

Von oben nach unten nehmen die Details zu, wie Sie vor allem am Himmel und dem See erkennen können. Die schlechteste Einstellung läuft auf einem DX2-66 auch in VGA.

passiert. Nach einem erfolgreichen Einsatz holt Sie ein per Funk gerufen »Dropship« ab, das großen Wert auf eine sichere Umgebung legt. Wenn sich noch Gegner in der Nähe befinden, dreht der Pilot



Die Missionen spielen auch nachts, ebenso wie bei schlechtem Wetter und im Winter.

der Rechenaufwand relativ hoch, schließlich muß der PC ständig das gesamte Areal berechnen. Terra Nova verzichtet während des Spiels völlig auf Super VGA, sondern bietet nur 320 mal 200 Pixel oder den Mid-Res-Modus mit 320 mal 400 Bildpunkten an. Mit Abstrichen bei der Einzelheitenvielfalt spielt es sich auch ab einem OX2-66 ordentlich; für die höhere Auflösung im prächtigsten Detailmodus sollte es aber schon ein Pentium mit mindestens 90 MHz sein.

Soundmäßig ließ man auch nichts anbrennen, nur die Musikuntermalung ist wenig gelungen. Dafür plappern Ihre Kameraden fröhlich drauflos, damit Sie stets wissen, wie es gerade im Kampf steht. Dank der »QSound«-Technologie hören Sie auch ohne Dolby-Surround-Hardware die Geräusche aus den jeweiligen Richtungen und orientieren sich so an den Einschlägen der feindlichen Granaten, ohne den Gegner zu sehen. (fs)

FLORIAN STANGL

★★★★★

Leicht ist der Einstieg in Terra Nova nicht: Erst wird man von den taktischen Optionen erschlagen, dann tallen grafische Mängel wie die häßlichen Gegner auf. Bekommen Sie Ihr Team und die geschickt aufgebauten Missionen erst einmal in den Griff, macht es aber höllisch viel Spaß.

Die ersten Einsätze sind ja noch ohne große Überlegungen zu erledigen, dann wird es immer kniffliger und das Teamwork wichtiger. Irgendwie hat Looking Glass es geschafft, den Spieler auch noch beim fünften Durchgang der selben Mission zu motivieren.

Das liegt vor allem an den vielen Möglichkeiten, die sich bieten. Welchen Weg man nimmt, welche Taktik im Kampf verwendet wird, das alles bleibt völlig dem Spieler überlassen. Dank der intelligenten Begleiter macht die taktische Komponente wirklich Sinn und ist kein lästiges Anhängsel.

Grafisch hätte Looking Glass mehr tun können, eigentlich müssen. Dafür gefällt mir die Handlung um so besser, wenngleich das Geschmackssache sein mag. Die Atmosphäre stimmt zumindest, so daß ich gespannt auf den angekündigten Mehrspieler-Modus warte.

## SATURN

F 1 Grand Prix 2 (DA)*	109,90	Star Trek-D Space NK (KE)	99,90	Universe (KD)	20,90	Lucas Arts Anthrac (KE)	79,90	Zool 2 (DA)	19,90
F 1 Grand Prix Manager (KD)	99,90	Star Trek-N Generation (KD)	89,90	Whizz (DA)	20,90	Day of Tentacle, Sam & Max		Zoop (DA)	29,90
F 1 Manager (KD)*	99,90	Steel Panther (KD)	84,90	WWF 2 Rampage (KE)	19,90	Indy Jones 4, Rebel Assault 1, Tie			
F 1 Pole Position (KD)	99,90	Stonekeep (KD)	89,90	Zool 2 (DA)	14,90	Fighter, Star Wars Schreck Saraj			
Fast Attack (KD)	79,90	Strike Base (KD)*	79,90	Zoop (DA)	20,90	Machivell-Prince (KD)	39,90		

**IT BESTELL**

## Z BESTELLU

## TELEFON

— — — — —

11/20/2020 10:00 AM

[illegible]



# NEULAND

Warum die Entwicklungszeit von Terra Nova so lang war und was es mit »Ultima Underworld 6« auf sich hat, erzählte uns Chef-Programmierer Art Min in einem Interview.

**M**it Spielen wie »Ultima Underworld«, »System Shock« oder »Flight Unlimited« beweisen die Programmierer von Looking Glass seit Jahren, daß sie von 3D-Grafik und Spieldesign eine ganze Menge verstehen. Die Veröffentlichung ihres neuesten Werks Terra Nova veranlaßte Florian Stangl, am 13. Februar ein Interview mit Chef-Programmierer Art Min zu führen, der neben hintergründig um Terra Nova einiges über ein neues Rollenspiel ausplauderte.

**PC PLAYER:** Terra Nova ist nach rund zweijähriger Entwicklungszeit endlich fertig. Was waren für Euch die größten Probleme bei der Programmierung?

**ART MIN:** Das größte Problem war die Künstliche Intelligenz. Sie unterscheidet sich zum Beispiel völlig von »System Shock«, da es dort keine Teengefahrten gibt. Der Spieler erwartet, daß er seine Begleiter kontrolliert und sie natürlich reagieren. Manche Befehle widersprechen sich aber, beispielsweise wenn man anordnet, daß sie stehenbleiben und gleichzeitig aggressiv sein sollten. Diese speziellen Fälle mußten wir abfangen.

**PC PLAYER:** Sind die Begleiter an die Befehle des Spielers gebunden oder treffen sie auch eigene Entscheidungen?

**ART MIN:** Ja, man kann sie zu einem bestimmten Ort schicken; sollten sie angegriffen werden, wehren sie sich. Stehen Deine Begleiter einer Übermacht gegenüber, ziehen sie sich zurück. Allerdings kann der Spieler ihnen selbst dann befehlen, weiterzukämpfen.

Das zu programmieren, war gar nicht so einfach.

**PC PLAYER:** Ihr habt ja schon bei »Flight Unlimited« eine beeindruckende Grafik-Engine auf die Beine gestellt. Habt Ihr deren Routinen auch für Terra Nova übernommen?

**ART MIN:** Nein, es ist eine komplett neue Engine. Es ist

die einzige, die gleichzeitig die nahe und ferne Umgebung zeigt. In »Magic Carpet« sieht man zum Beispiel immer nur eine bestimmte Entfernung, dann verschwindet die Landschaft im Dunst. In Terra Nova siehst Du einen entfernten Berg und kannst tatsächlich zu diesem gehen. Wir rendern die Landschaft in der Nähe sehr exakt, aber weiter weg viel ungenauer.

**PC PLAYER:** Terra Nova ist trotzdem noch ziemlich flott. Wo habt Ihr ge-trickst?

**ART MIN:** Wir haben ein paar sehr talentierte Leute hier, die enorm viel Ahnung von Näherungswerten haben. Das nutzen wir für die Darstellung der entfernten Teile der Landschaft. Man sieht manchmal, daß sich die Texturen in der Ferne verschieben, das ist der Nachteil. Wir wissen, wie wir dieses Problem beheben können, doch müßten wir dann die Engine umschreiben und das dauert zu lange; Terra Nova kam auch so schon spät genug. Für künftige Spiele wird es eine brandneue Rendertechnik geben, die diese Probleme nicht kennt.

**PC PLAYER:** Wie hätte Terra Nova ausgesehen, wenn Ihr jetzt schon die Technologie verwenden könntet, von der Ihr immer geträumt habt?

**ART MIN:** Eigentlich bin ich mit dem jetzigen Ergebnis sehr zufrieden. Aber was ich ganz gerne in Terra Nova 2 hätte, sind Mikrofone und ein Mehrspieler-Modus. Dann kannst Du Deinen menschlichen Begleitern Befehle geben; das verstärkt das Feeling ungemein, weil menschliche Mitspieler wesentlich mehr sagen können, als computergesteuerte Figuren. Wir haben zwar schon 18 Sätze in Terra Nova, aber die hast Du irgendwann alle gehört. Außerdem sind dann die Kämpfe wesentlich spannender.

**PC PLAYER:** Wie wäre es denn mit einem Netzwerk-Modus für Terra Nova? Ich will nicht bis 1997 warten müssen...



Das Entwicklungsteam von links nach rechts: Jeff Yaus, Carol Angell, Sean Barrett, Ben Hansford, Dan Schmidt, Kurt Bickenbach, Eric Twietmeyer und Rex Bradford. Sitzend: Art Min, Greg LoPiccolo, Tim Stellmach und Rich Sullivan.

„Wir wollen kurz nach der Veröffentlichung von Terra Nova eine Mehrspieler-Version rausbringen.“

**ART MIN:** Du hast ja recht, der hätte eigentlich gleich dabei sein sollen. Wir wollen aber kurz nach der Veröffentlichung von Terra Nova eine Mehrspieler-Version rausbringen. Dazu schreiben wir gerade das Programm um.

**PC PLAYER:** In Terra Nova steckt ja eine ganze Menge Physik, wie die Auswirkungen unterschiedlicher Gravitation. Habt Ihr Euch dafür einen Physikprofessor von der Uni ausgeliehen oder das mit der Pi-mal-Daumen-Methode berechnet?

**ART MIN:** Wir haben tatsächlich einen Physiker im Team, der das physikalische Modell entworfen hat, das verwendet wird. Dann hat einer unserer 3D-Künstler das mit Näherungswerten umgesetzt, um diesen Kompromiß zwischen Grafik und Physik zu erreichen. Wenn eine Figur einen steilen Hang nach oben läuft, müßte eigentlich jeder Schritt einzeln berechnet werden. Um aber so viele Charaktere gleichzeitig darzustellen, wie das bei Terra Nova der Fall ist, mußten wir etwas schummeln. Das ursprüngliche Modell hat einfach zu viel



Dan Schmidt ist der Projektleiter für Terra Nova.





Rechenzeit gefressen, um noch brauchbar zu sein. Das Ergebnis sieht aber immer noch sehr gut aus, obwohl manchmal seltsame Sachen geschehen, wenn etwa eine Spielfigur ihre Füße überkreuzt. Aber das passiert nur in Extremfällen.

**PC PLAYER:** Neben der Grafik habt Ihr offensichtlich viel Wert auf eine durchgehende Story und die Charaktere gelegt, mehr als noch in System Shock.

**ART MIN:** Wir wollten auf jeden Fall mehr in das Spiel packen, als bisher für möglich gehalten wurde. Die Teamgefährten sprechen zum Spieler und haben einen wirklich großen Sprachschatz – wie gesagt, jeweils 18 verschiedene Antworten sind möglich. Das ist nicht wie in »Wing Commander«, wo sie den selben Satz immer wieder aufsagen. Wir haben auch Videos, in denen man die Kameraden sieht. Also brauchen wir eine Verbindung, damit sie im Spiel so auftreten wie die Schauspieler. Jeder hat eine eigene Persönlichkeit, die wir mit der Sprache darstellen.

**PC PLAYER:** Die Missionen verlaufen streng linear, es gibt keine Auswirkungen, ob man sich gut oder schlecht schlägt. War Euch das zuviel Aufwand, die Missionsstruktur flexibler zu gestalten?

**ART MIN:** Nun, es gibt

keine Verzweigungen in den Missionen, da hast Du recht. Aber die Einsätze sind sehr unterschiedlich, was ja auch die Video-Briefings zeigen, und es sind oft mehrere Wege möglich, um den Auftrag zu erfüllen. Einmal gibt es zum Beispiel einen Truck-Konvoi, der zu einer Basis fährt. Du kannst entweder den Konvoi zerstören, dann bleiben die anderen Piraten erstmal zu Hause und Du schnappst sie Dir dort. Oder Du wartest am Treffpunkt und versuchst in einer einzigen großen Schlacht, Piraten und den Konvoi auf einmal zu vernichten.

## „Die nächste Generation von Videos wird sehr viel besser werden.“

**PC PLAYER:** Laß uns mal über die Videos sprechen. Ihr habt ja nicht zum ersten Mal mit Schauspielern gearbeitet, die aber im Gegensatz zu »Wing Commander« keine Hollywood-Stars sind. Wie war die Zusammenarbeit mit ihnen?

**ART MIN:** Wir haben mit der Schauspielergewerkschaft bei uns in der Gegend Kontakt aufgenommen und sie haben uns die Darsteller vermittelt. Es war sehr lehrreich, gerade, wie man die einzelnen Bestandteile eines Film zusammensetzt und wie Drehbücher geschrieben werden. Ich glaube, die nächste Generation von Videos in Spielen von Looking Glass wird sehr viel besser werden; wir wissen jetzt, wie eine Story optimal umgesetzt wird und wie ein Film mit dem Gameplay kombiniert wird. Die Videos sollen nicht vom eigentlichen Spiel isoliert sein, sondern der Spieler soll das, was er in den Videos sieht, im 3D-Teil wiederfinden. Das ist wirklich verdammt schwer. Mit dem Film kann man sehr viel Atmosphäre erzeugen, unglaublich viele Details zeigen.

**PC PLAYER:** Für Wing Commander 4 hat Chris Roberts erstmals echte Kulissen für die Videos benutzt. Ist das der nächste Schritt, den Ihr gehen wollt?

**ART MIN:** Ich glaube nicht, daß es der nächste Schritt ist, weil das sicher nicht nötig ist. Wenn Du Dir die Szenen in unserem Film ansiehst, merkst Du, wie gut wir die Schauspieler in die gerenderten Hintergründe kopiert haben. Wir haben beispielsweise in der Gefängniszelle Schauspieler, die zum Teil hinter Computergrafik stehen, während gleichzeitig andere davor stehen – das ist einfach klasse.

**PC PLAYER:** Habt Ihr auch vor, einen Film zu drehen, wie es Chris Roberts möchte?

**ART MIN:** Wir wollen nicht in diese Richtung gehen. Unsere Videos sollen das Feeling für den Spieler verstärken, aber wir wollen uns lieber auf gutes Gameplay konzentrieren. Es sind zwei verschiedene Medien, und was im Film gut klappt, funktioniert sicher nicht im interaktiven Spiel, weil es dann nicht mehr interaktiv ist. Es erhöht einfach die Produktionszeiten, weil Du für jede Verzweigung in der Handlung neue Videos drehen mußt und der Spieler meistens nur einen Teil davon sieht. Das ist das Problem.

**PC PLAYER:** Denkt Ihr schon über Terra Nova 2 nach, das vielleicht auf der Story des ersten Teils basiert?

**ART MIN:** Hundertprozentig! Terra Nova 2 wird ganz sicher die neue Engine besitzen, von der ich Dir gerade erzählt habe und wird vielleicht so nette Dinge wie einen Hurrikan oder sowas ermöglichen.

**PC PLAYER:** Was habt Ihr für Pläne außer der Fortsetzung von Terra Nova? Urlaub machen oder gibt es schon konkrete Produkte?

**ART MIN:** Wir denken darüber nach, zu unseren Ursprüngen zurückzukehren und wieder ein Rollenspiel zu schreiben.

**PC PLAYER:** Das wird doch nicht etwa »Ultima Underworld 3« sein?

**ART MIN:** Nein, wir dürfen den Namen leider nicht benutzen, seit wir von Origin weg sind. Außerdem wollen wir gar nicht Teil 3 machen, sondern gleich Ultima Underworld 6! Da wird die Konkurrenz ganz schön schlucken. Wir planen, die Grafik-Engines von Terra Nova und System Shock zu mischen und eine realistischere Welt zu schaffen. Der Spieler soll aus einem Dungeon geradewegs in eine Stadt gehen können, das hat noch keiner vorher gemacht. Wir wissen schon, wie wir es machen wollen, aber vor 1997 wird das sicher nichts werden. Unser Spitzname dafür ist übrigens »Indoor-Outdoor«, aber das wird wohl noch geändert.

## „An Ultima Underworld 6 wird die Konkurrenz ganz schön schlucken!“

**PC PLAYER:** Ist das Arbeiten angenehmer, seit Ihr von Origin weg seid und auf eigenen Füßen steht?

**ART MIN:** Es ist auf jeden Fall besser, unabhängig zu sein, weil man völlige Kontrolle über das Marketing und die Produktion hat. Bei Origin haben wir einfach weniger Geld für das Marketing unserer Produkte bekommen, weil wir nicht win-house arbeiteten. Terra Nova ist das einzige Spiel an dem wir sitzen, also haben wir die volle Unterstützung unserer Marketingabteilung. Origin hat beispielsweise immer Anzeigen entworfen, auf die wir keinen Einfluss hatten. Jetzt machen wir das selbst.

**PC PLAYER:** Art, vielen Dank für das Gespräch. (fs)



Chefprogrammierer Art Min stand Rede und Antwort.

# TEAMWORK

Detaillierte Tips der Programmierer und der Erfahrungsschatz kampfgestalteter Redakteure helfen Ihnen, die ersten Missionen von Terra Nova zu überstehen.

**O**wohl man Terra Nova auf den ersten Blick für ein weiteres 3D-Ballerspiel halten mag, zeigen schon die ersten Missionen, daß wesentlich mehr dahintersteckt. Bis auf wenige Ausnahmen müssen Sie sich schon zu Beginn eines Einsatzes genau überlegen, wie Sie vorgehen wollen. Zusätzlich sollten Sie die Kampfausrüstung im Schlaf beherrschen, da die Gegner zum einen in der Übermacht sind und zum anderen genau wissen, wo Ihre Schwachstellen liegen. Nach den generellen Tips folgen ausführliche Lösungsvorschläge zu den ersten fünf Missionen.

## Einsatzplanung

Die Einsatzbesprechung verschafft Ihnen schon einen ersten Überblick der Lage und gibt meist kleine Anhaltspunkte, wie Sie vorgehen sollten. Befinden Sie sich erst einmal im freien Gelände, kann alles ganz anders aussehen. Ein Teil der Missionen läßt Ihnen viel Zeit, das Gelände in natura zu sondieren und strategisch günstige Orte zu wählen. Müssen Sie beispielsweise eine feindliche Basis angreifen, eignet sich ein naher Hügel hervorragend als Ausgangsposition. Von dort haben Sie nicht nur die beste Übersicht, sondern auch die größte Reichweite der Waffen.

In solchen Situationen nehmen Sie am besten einen Kameraden mit Aufklärungsanzug mit, der dank der überlegenen Reichweite seiner Peilgeräte erlaubt, die Gegner ohne Gefahr anzupeilen und zu auszukundschaften. Da die meisten gegnerischen Basen durch Geschütztürme gesichert sind, schalten Sie diese zuerst aus. Sollte das aus sicherer Entfernung nicht klappen, schicken Sie einen Ihrer Kämpfer im Alleingang los, indem Sie vorher die gewünschten Ziele markieren. Der Spieler selbst eliminiert mit den anderen beiden Begleitern die Gegner innerhalb der Basis.

Wesentlich diffiziler sind Aufträge, in denen Sie Konvois kapern oder bestimmte Einheiten des Gegners schonen müssen. Beim ersten Mal bleibt Ihnen nicht genug Zeit für die nötige Vorbereitung und so wird im Eifer des Gefechts schon mal das falsche Objekt zerstört. Ärgern Sie sich nicht, sondern nutzen Sie die gewonnenen Erfahrungen für die nächsten Versuche, in denen Sie Ihre Begleiter je nach Fähigkeiten einteilen. Drei Kämpfer und ein Reparaturspezialist em-

pfehlen sich für Schlachten, in denen Sie etwas beschützen müssen.

Während sich die drei Soldaten flächendeckend zur Abwehr platzieren, bringt der vierte Mann als »Libero« die Systeme beschädigter Anzüge wieder auf Vordermann und fängt durchgebrochene Gegner ab.

Zur Aufklärung eignen sich nicht nur die Scouts, da diese nicht immer mit von der Partie sein können. Schicken Sie dann einfach eine Drohne los, die einen guten Überblick verschafft. Allerdings müssen Sie davon ausgehen, daß dadurch die Gegner alarmiert werden. Also setzen Sie dieses Mittel erst ein, wenn Sie gleich darauf angreifen wollen.

## Im Kampf

Gilt für die Vorbereitung nach das Motto »Eile mit Weile«, haben Sie im Kampf eigentlich keine Zeit mehr für Überlegungen. Darum sollte schon vorher jeder in Ihrer Einheit wissen, was zu tun ist. Änderungen der Strategie kosten wertvolle Zeit, in der Sie sich vor allem nicht wehren können. Bleiben Sie möglichst immer in Bewegung und hören auf die Funksprüche der Begleiter. Wenn diese melden, daß sie in Bedrängnis sind, eilen Sie ihnen sofort zu Hilfe, da sie sonst schnell flüchten. Als Standardeinstellung eignen sich meistens

»Fire at will« und »Cautious Attack«; Vorsicht bei »Aggressive«, da sich die Soldaten sonst zu schnell in Einzelgefechte verwickeln. Eine gute Strategie beim Angriff auf Konvois oder Lager ist, von einer völlig sinnlosen Position aus anzugreifen und die Gegner auf sich zu ziehen, während Ihr Team in Deckung wartet und erst später losschlägt.

Da die Schutzschirme der Kampfanzüge für alle vier Seiten getrennt arbeiten, kann manchmal Ihre Vor-



dersetzte ungeschützt sein, während die Rückseite im grünen Bereich ist. Nutzen Sie das, indem Sie den Gegnern den Rücken zudrehen, wenn Sie eine wichtige Position erreichen müssen. Sie drehen sich erst dann um, wenn Sie angreifen wollen und haben so die voll aufgeladenen Schirme der Vorderseite zur Verfügung. Sprünge im Kampf möglichst vermeiden, da Ihre Truppen so eine prima Zielscheibe abgeben. Auch wenn Sie normalerweise nie unterhalb eines Gegners stehen sollten, in Krisensituationen am besten durch ein Tal oder eine Schlucht flüchten und dann ausnahmsweise auf den nächsten Hügel springen – aber erst, wenn Sie außer Schußweite sind!

## Mission 1

Beim ersten Einsatz sollen Sie sich immer daran erinnern, per Rechts-Klick Ziele zu markieren, bis es in



Mission 1: Nutzen Sie die Hügel als Deckung.



Fleisch und Blut übergegangen ist. Geraten Sie ins Kreuzfeuer, flüchten Sie und kreisen um die Piraten, bis die Zeit reicht, sich jeden einzeln vorzuknöpfen. Seitliche Bewegungen erschweren zwar das Zielen ein wenig, die Gegner haben aber wesentlich mehr Probleme, Sie zu treffen. Um die Basis in dieser Mission auszuschalten, laufen Sie am besten vom Abสปрungspunkt nach Nordosten und greifen von Norden an. Dort lauert zwar ein Pirat, aber danach geben die Hügel und Täler gute Deckung für die Attacke.

### Mission 2

So lapidar es klingt: Vergessen Sie Ihre Begleiterin Sarah Walker nicht! Weisen Sie Ihr das selbe Ziel zu und greifen dann gemeinsam an. Somit schaltet man die Gegner doppelt so schnell aus. Insgesamt gibt es vier Gruppen von Piraten mit je maximal drei Gegnern.

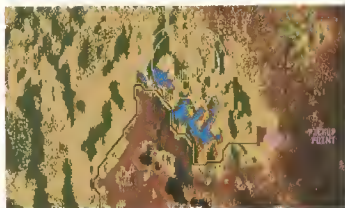


Mission 2: Lassen Sie sich nicht ins Wasser locken!

Achten Sie auf die nördlichste Gruppe, da dort die Fracht steht, die nicht zerstört werden darf! Zuerst beseitigen Sie die beiden Piraten am Aussichtsposten, dann den patrouillierenden Gegner im Süden der Schleuse. Wenn er die westliche Seite erreicht hat, schießen Sie aus der Distanz. Dann zur westlichen Schleuse gehen und die dortigen drei Piraten schnellstmöglich ausschalten. Gehen Sie zurück nach Süden und dann Richtung Norden um die östliche Schleuse, wo zwei weitere Piraten warten. Nicht ins Wasser locken lassen! Die letzten drei Gegner warten an der Betonmauer; verlegen Sie den Kampf nicht innerhalb der Mauern, da dort wertvolle Fracht lagert.

### Mission 3

Hier setzen Sie oft und früh den EM-Emitter ein und halten sich außerhalb der Reichweite gegnerischer Sensoren. Vermeiden Sie die Straße, da diese scharf bewacht wird, nutzen Sie die Hügel als Deckung. Am besten nähern Sie sich von Nordwesten her der Basis,



Mission 3: Ohne den EM-Emitter läßt sich die Mission nicht bewältigen.

indem Sie die Seen umrunden. Ungefähr 210 Meter nordwestlich der Basis gibt es einen Hügel zum Plazieren. Zoomen Sie das Sichtfenster so nah wie möglich heran und klicken rechts mit dem Cursor auf die Objekte, bis die ID erkennbar wird. Kehren Sie nicht auf direktem Weg zum Abholplatz zurück, sondern laufen erst einmal 1D bis 15 Sekunden nach Nordosten und dann nach Süden; Sie werden sonst gesehen.

### Mission 4

Beachten Sie, daß die Trucks allzu leicht ins Kreuzfeuer geraten können; ziehen Sie sich lieber kurz zurück. Es gibt zwei Möglichkeiten, den Einsatz zu gewinnen: Sie können zum einen direkt zum Treffpunkt laufen und zwei Piraten ausschalten. Werden Sie zu lange aufgehalten, ist es fast unmöglich, die Mission erfolgreich zu beenden. Die andere Taktik ist besser: Sprinten Sie nach Süden, dann nach Westen und greifen unterhalb des Treffpunkts an, denn so



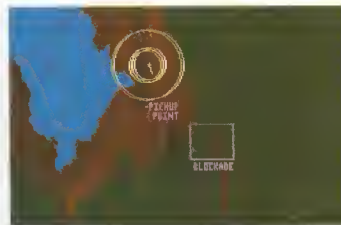
Mission 4: Dieser Einsatz läßt sich auf zwei Arten lösen.

umgehen Sie die beiden Gegner. In der Kurve patrouillieren fünf Piraten, die zuerst kampfunfähig gemacht werden müssen. Die sechs Gegner, die den Truck eskortieren, werden als nächstes angegriffen.

### Mission 5

Setzen Sie hier vor allem den Granatwerfer ausgiebig ein. Zielen Sie auf den Ihnen am nächsten stehenden Gegner einer Gruppe, denn wenn diese sich auf Sie zu bewegt, bekommen auch die Hinteren ihre Ladung Granaten ab. Als erstes gehen Sie auf der Straße nach Süden. Die zwei Piraten an der Kreuzung bombardieren Sie mit Granaten, dann weisen Sie Ihre Begleiter mit »Follow Path« an, die Blockade zu umgehen und von Nordosten aus zu kommen. Währenddessen schleichen Sie sich (außer Sichtweite!) an die sechs Gegner bei der Blockade

heran, indem Sie die Hügel als Deckung nutzen. Wenn Ihre Kameraden angreifen, geben Sie mit dem Granatwerfer Sperrfeuer. Haben Sie einen »Demolition«-Experten im Team, plazieren Sie eine Sprengladung auf der Straße, sobald die Luft rein ist. Sind Sie schnell genug, jagen Sie die Ladung in die Luft, sobald die sechs Mann Verstärkung aus dem Süden darüber laufen. Überlebende lassen Sie durch die Teamgefährten (»Aggressiv«-Einstellung) beseitigen. (fs)



Mission 5: Teilen Sie Ihre Truppe für diesen Auftrag auf.

# STRIKE BASE

Ein Mangel an 3D-Actionspielen herrscht nun wirklich nicht. Gelungene Mixturen aus Ballerei und Strategie hingegen haben eher Seltenheitswert.

Sie können stolz auf sich sein: Aufgrund hervorragender Leistungen sind Sie dazu ausersehen, bei »Strike Base« das Kommando zu führen. Derart mit Vorschußlorbeeren überhäuft, müssen Sie nun Ihr Können als Kommandant einer der modernsten Kampfbasen bei der Verteidigung gegen aggressive Aliens unter Beweis stellen. Denn zum wiederholten Male muß sich die Menschheit im Kampf gegen außerirdische Mächte behaupten.

Die Überlebensschlachten toben auf vier verschiedenen Monden. Hier finden Sie jeweils unterschiedliche geographische Gegebenheiten vor. Der Mond Proctor brodelt mit großen Lavaflächen glühend vor sich hin. Hesperia hingegen ist bewaldet, Clavius IV bietet bergiges Gelände und auf dem Eismond Arctur herrscht klirrende Kälte. Ihre Basis nutzt die Ressourcen der jeweiligen Planeten zur Fertigung von Kampfgeräten und liegt größtenteils unterirdisch.

In den fünfzehn Missionen dieser Mischung aus 3D-Action und Strategie müssen Sie bis zu vier Fahrzeuge gleichzeitig im Kampf gegen den Feind steuern. Sie durchfliegen oder -fahren dabei fraktale Landschaften in einer erweiterten VGA-Auflösung von 320 mal 400 Bildpunkten. Der Grafikstil ist bunt gemischt: Die Landschaft selbst wird durch »Voxel« dargestellt, ähnlich dem Hubschrauber-Spiel Comanche, Bäume und Explosionen sind Bitmaps, für die Gebäude und Gegner wird 3D-Vektor-Grafik angewandt.

Je nach ausgesuchter Schwierigkeitsstufe bestreiten Sie Ihre Schlachten als Leutnant, Major, Colonel oder General. Die Missionen sind in allen Schwierigkeitsgraden gleich und müssen streng nacheinander durchgespielt werden. Missionsabhängig steht eine festgelegte Anzahl von Fahrzeugen und Fahrzeugtypen zur Verfügung. Neben zwei verschiedenen Panzersorten gibt es einen Bomber und einen Kampfgleiter. Vom Hauptquartier aus koordinieren Sie Ihre Aktivitäten. Im Hangar suchen Sie sich aus



Hier umkreisen zwei verschiedene Gleitertypen das Ziel ihres Wegpunktes.



Die Datenbank enthält Infos zu Waffensystemen, Gebäuden, Fahrzeugen und anderen Dingen.

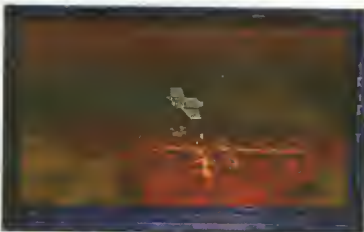


Auf der taktischen Karte sehen Sie neben den eigenen Einheiten (blau) auch die gegnerischen (rot).

dem vorgegebenen Kontingent Ihre Kampfvehikel aus. Anschließend füllen Sie deren Ladebuchten nach den Anforderungen der Missionen: Brauchen Sie diesmal eher Bomben oder Raketen? Auf welche Gegner müssen Sie vorbereitet sein? Neben Schild, Energie und Waffen kommen dabei in späteren Missionen auch taktische Ausrüstungsgegenstände wie beispielsweise Satelliten oder Teleporter zum Einsatz. Mit Teleportern kann ein Panzer für ihn sonst unwegsames Gelände (wie Lava und Wasser) überwinden. Eine detaillierte Datenbank informiert dabei über alle Dinge, auf die Sie im Verlauf der Handlung treffen könnten wie etwa gegnerische Fahrzeuge, Gebäude oder Waffen.

Sind alle Vorbereitungen getroffen, können die Gefährte losgeschickt werden. Da Sie selbst immer nur ein Cockpit auf dem Monitor sehen können, gibt es einen Autopiloten: Auf der taktischen Karte setzen Sie entsprechende Wegpunkte und halten so mehrere Fahrzeuge gleichzeitig aktiv im Spiel. Erreicht eines

Wer den Blick aus dem Cockpit satt hat, kann auf externe Sicht umschalten. Der Gleiter überfliegt hier Lavamassen.



## STRIKE BASE

Hersteller: Max Design  
Betriebssystem: MS-DOS  
Anzahl der Spieler: Einer

Hardware: 1 2 3 4 5  
Sprache: Deutsch

Präsentation: + Spieltiefe: - Multiplayer: nicht v.  
Ausstattung: - Komfort: - Übersetzung: nicht v.

## PC PLAYER PERSONALITY

BORIS: \*\*\* HEINRICH: - FLORIAN: \*\*  
JÖRG: \*\* MONIKA: \*\*\* HENRIK: \*\*







Unser Panzer bedroht eine feindliche Stellung.

Im Hangar werden die Fahrzeuge be- und entladen.



davon den vorgegebenen Zielpunkt, erhalten Sie eine entsprechende Meldung in englischer Sprachausgabe und deutschem Bildschirmtext. Steckt ein Panzer im Gelände fest, muß er notfalls per Selbstzerstörung gesprengt werden.

Das Cockpit der aktiven Einsatzfahrzeuge kann per Tastendruck auf den Bildschirm gezaubert werden. Wenn Sie dann den Autopiloten abschalten, übernehmen Sie selbst das Steuer. Die Kontrolle über Flugbahn und Waffen haben Sie grundsätzlich nur mit der Maus, die Geschwindigkeit wird mit der Tastatur eingestellt. Bodenfahrzeuge bieten auch einen Leerlauf sowie Rückwärtsgang, die Gleiter müssen sich hingegen ständig vorwärts bewegen und kennen nur sechs verschiedene Fluggeschwindigkeiten. In Neuland sollten Sie nicht allzu sorglos umherreisen, denn wenn Sie das gegnerische Radar ertappt, hat das nicht nur unmittelbar für das entdeckte Fahrzeug unangenehme Folgen. Mit etwas Pech erfolgt ein Angriff auf Ihre Basis, eines der vertracktesten Ereignisse im Spiel. Wenn Sie nicht schleunigst Ihr Hauptquartier verteidigen besteht akute Game-Over-Gefahr.

Die vielfältigen Aufträge reichen von der Zerstörung feindlicher Waffenfabriken bis zur Bergung von Rettungskapseln mit abgeschossenen Piloten. Zahlreiche gegnerische Einrichtungen wie Raketenwerfer, Minen oder Gleiter und Panzer trachten danach, Ihr Eigentum in Schrott zu verwandeln. Schild- und Energieverluste können durch Auf sammeln herumliegender Ersatz-Behälter wettgemacht, oder eventuell in der Basis aufgefüllt werden.



Hier bekämpfen sich zwei Gleiter im Luftkampf aus externer Sicht.

IM VERGLEICH	Präsentation	Spieldiefe	Ausstattung	Komfort	Multiplayer	Übersetzung
STRIKE BASE	+	+	+	+	nicht v.	nicht v.
Armored Fist	+	+	+	+	nicht v.	nicht v.
Armour Geddon	+	+	+	+	nicht v.	nicht v.
Earthsiege	+	+	+	+	nicht v.	nicht v.

Außerdem finden sich im Gelände Container mit »Extras« für den Ausbau Ihrer Gleiter und Panzer. Haben Sie alle Fahrzeuge verloren, ist auch die Mission nicht mehr zu retten. Auch wenn gesuchte Rettungskapseln nicht geborgen werden können oder Feinde entwischen, war die Aktion ein Mißerfolg.

Die Anzahl und Stärke Ihrer Gegner ist abhängig vom gewählten Schwierigkeitsgrad. Die Missionen steigen in ihren Anforderungen und geben die Chance,

sich mit allem vertraut zu machen. Allerdings sind die späteren Level nur erreichbar, wenn Sie als Major oder Colonel spielen. Im niedrigen Schwierigkeitsgrad Leutnant darf man die Mission zwar trainieren; doch es darf erst in die nächste Mission vorgerückt werden, wenn Sie auch im höheren Schwierigkeitsgrad Erfolg hatten. (ms)

#### LETZTE MELDUNG

Nach dem Ende unserer Tests teilen uns die Programmierer mit, daß sie doch noch einige von uns kritisierte Punkte verbessern wollen. Wenn diese Last-Minute-Korrekturen unser Testurteil ändern sollten, lesen Sie dies in der nächsten Ausgabe.



Die Sicht aus dem Cockpit beim Angriff auf einen feindlichen Panzer und ein gegnerisches Gebäude.

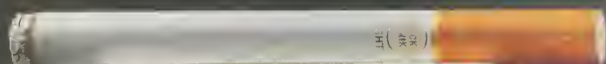
#### MONIKA STOSCHKE:

★★★★

Ganz ausgewogen ist die Mixtur aus Action und Strategie nicht geraten, die Seite der Ballerei hat hier klar das Übergewicht. Selbst wer die gewöhnungsbedürftige Steuerung im Griff hat, muß sich auf das aktive Kämpfen konzentrieren. Zu oft hängt ein Panzer unwiederbringlich im Gelände fest, wird ein kreisend wartender Gleiter unsanft vom Himmel geholt oder die eigene Basis angegriffen. So konzentriert sich die strategische Komponente auf das flotte Setzen der Zielpunkte, in der Hoffnung, daß nicht vorschnell ein Hindernis oder Gegner die Reise jäh stoppt. Bei der Routenplanung muß man offensichtlich sehr genau auf geographische Widrigkeiten achten. Meistens spiele ich sowieso nicht auf der Landkarte, sondern setze mich hinter das Steuer der jeweiligen Fahrzeuge. Das bringt trotz manchmal grober Grafik und Steuerungshackeleien (beim knappen Überfliegen oder Umfahren von Hindernissen) noch am meisten Spaß.

Schade, daß nur per Maus geflogen werden kann und keine Mehrspieleroption enthalten ist. Hardcore-Strategen und Fans perfekter Grafik dürften bei Strike Base abwinken. Als abwechslungsreiches Actionspiel mit nicht alltäglicher Steuerung und einer ungewöhnlichen Grafikmischung weiß es jedoch zu gefallen.

Sie wissen ja, wie eine  
Lights schmeckt. Reingefallen!  
Einmal aussetzen.



1. Neu
2. Lucky
3. Lights

Lucky Strike. Sonst nichts.

Die EG-Gesundheitsminister: Rauchen gefährdet die Gesundheit.

Der Rauch einer Zigarette dieser Marke enthält 0,5 mg Nikotin und 6 mg Kondensat (Teer). (Durchschnittswerte nach ISO)

# SILENT HUNTER

Ganz tief runter taucht Silent Hunter. Die SSI-Programmierflotte serviert uns U-Boot-Einsätze im Pazifik während des Zweiten Weltkriegs.

Es schwimmt, taucht unter und wieder auf. Das Tuckern seines Dieselmotors würden lärmempfindliche Meerestiere nicht unbedingt als »silent« (lautlos) bezeichnen. Doch im Vergleich mit der anderen geräuschvollen Maschinerie des Zweiten Weltkriegs waren U-Boote regelrechte Leisetreter, die sich auf Tauchfahrt unauffällig anschleichen konnten. So manches Schiff bekam erst nach dem Einschlag des ersten Torpedos mit, was sich da unter der Meeresoberfläche abspielte.

Als der amerikanische Luftwaffenstützpunkt Pearl Harbor am 7. Dezember 1941 von japanischen Verbänden überfallen wurde, wuchs der große Krieg zum Weltkrieg. Neben dem Schlachtfeld Europa waren die USA auch im Pazifikraum gefordert. Nach Pearl Harbor erklärten die Amerikaner Japan den Krieg. Die U-Boot-Flotte erhielt den Auftrag, jedes feindliche Schiff zu zerstören – auch wenn es sich dabei um Frachter handelte, die meist von Zerstörern abgesichert wurden. SSIs U-Boot-Simulation »Silent Hunter« betritt spielerisches Terrain, das einst der Microprose-Klassiker »Silent Service II« entdeckte. In einem ähnlichen Szenario siedelte Dynamix auch sein »Aces of the Deep« an. Allerdings steuern Sie bei diesem Titel deutsche U-Boote im Kampf gegen die Alliierten; das Spielge-



Der Besatzung dieses Frachters ist der Tag gründlich vermiest worden: Erst das miese Wetter, dann fängt man sich noch einen Torpedo ein.

Ein waschechter U-Boot-Veteran kommentiert rund 20 historische Filmschmispel.

bietet ist entsprechend in europäischen Gewässern angesiedelt. An Bord von Silent Hunter findet man wenig, was nicht schon von anderen U-Boot-Simulationen her bekannt wäre. Zwischen den einzelnen Stationen wie Periscope-Aussicht, Karte oder Torpedo-Justierung schaltet man fix mit den Funktionsknöpfen um oder

Die Schwierigkeit lässt sich anhand vieler Details einstellen. Dazu gesellen sich neun verschiedene U-Boot-Typen.

klickt sich über Icons vor. Neun U-Boot-Typen mit verschiedenen Eigenschaften werden simuliert; grafisch ändert sich von Modell zu Modell allerdings nicht viel. Die Optionen sehen so aus, als hätte jemand brav eine Check-Liste anhand der Mitbewerber-Programme abgehakt. Schwierigkeits- und Realitätsgrad in mehreren Stufen einstellbar? OK. Gut ein Dutzend Emissionen, die sich an historischen Seeschlachten orientieren? Jawoll. Missionsgenerator für beliebig zusammengestellte Konfliktsituationen? Aye, aye, Käpt'n! Der Karriere-Modus, bei dem man für stetes Patrouilleschieben und Schiffsversenken Orden

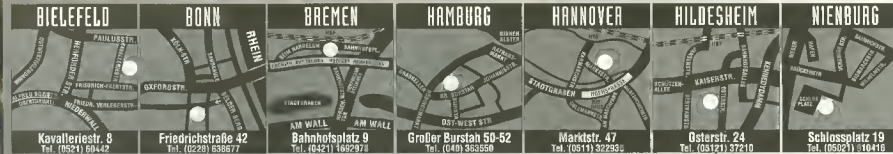
## FAST ATTACK

Hersteller: SSI	Hardware: ① ② ③ ④ ⑤
Betriebssystem: MS-DOS	Sprache: Englisch
Anzahl der Spieler: Einer	
Präsentation: <input type="radio"/>	Spieletiefe: <input type="radio"/>
Ausstattung: <input type="radio"/>	Komfort: <input type="radio"/>
	Multiplayer: nicht v.
	Übersetzung: geplant

## PC PLAYER PERSONALITY

BORIS: **	HEINRICH: ***	FLORIAN: **
JÖRG: **	MONIKA: **	HEINRIK: **





# BERLIN, MÄRKISCHEN!

## Brandnew Shop mitten in der City:

- CD-ROM**
- |                      |              |                |               |                     |               |
|----------------------|--------------|----------------|---------------|---------------------|---------------|
| Alone in the D. Trio | DDD 67,900M  | Die Siedler    | DDD 33,900M   | Pole Position       | DDD 91,900M*  |
| Archie Arcade        | DDD 79,900M  | Die Siedler 2  | DDD 75,900M   | Police Quest SWAT   | DDD 79,900M   |
| Assassinate          | DDD 77,900M  | Dune 2         | DDD 51,900M   | Prisoner of Ice     | DDD 39,900M   |
| ATF US               | DDD 81,900M* | Dungeon Keeper | DDD 81,900M*  | Rayman              | DDD 61,900M   |
| Rad Mojo             | ??? in Vorh. | Earth Siege II | DDD 79,900M*  | Rebel Assault       | DDT 35,900M   |
| Battle Cruiser 3000  | DDD 73,900M* | Elisabeth I    | DDD in Vorh.* | Rebel Assault 2     | DDF 73,900M   |
|                      |              | F1 Manager     | DDD 73,900M*  | Riddle of Master Lu | DDD in Vorh.* |



**Kostenlos! Alle paar Wochen erhält jeder Interessierte unsere pralle, dicke Information. Viele bunte Seiten mit den schärfsten Neuheiten. Jetzt bestellen.**

- |                  |               |                    |               |                    |              |
|------------------|---------------|--------------------|---------------|--------------------|--------------|
| Battle Isle 3    | DDD 71,900M   | Face to Black      | DDD 33,900M   | Ridge Racer        | DEE 61,900M* |
| Blind            | DDD 63,900M   | Fantasy General    | DEE 69,900M   | Ripper             | DDD 79,900M* |
| Biografie        | DDD 45,900M   | Fast Attack        | DDD 65,900M*  | Rise 2: The Return | DEE 79,900M  |
| Blifurcs         | DDD 51,900M   | FIFA Soccer '95    | DEE 31,900M   | Sam & Max          | DDD 35,900M  |
| Burning Steel 4  | DDD 79,900M*  | FIFA Soccer '96    | DDD 81,900M   | Schleichfahrt      | DDD 85,900M* |
| Casual II        | DDD 79,900M   | Formula 1 G. Prix  | DDD 99,900M   | Shamania           | DDD 75,900M* |
| Cherry           | DDD 61,900M   | Gabriel Knight II  | DDD 85,900M*  | Shellshock         | DDD 75,900M* |
| Civilization 2   | DDD in Vorh.* | Gene Wars          | DDD 81,900M*  | Shockwave          | DDD 81,900M  |
| CyMet            | DDD 93,900M   | Grand Prix Mania   | DDD 85,900M   | Sid Miner Classics | DDD 85,900M  |
| Commande vs. Ww  | DDD 77,900M   | Heart of Darkness  | DDD in Vorh.* | Silent Hunter      | DEE 69,900M  |
| Command & Conq   | DDD 79,900M   | Hi-Octane          | DDX 27,900M   | Silent Thunder     | DEE 79,900M* |
| Command & Conq   | DDD 81,900M   | Hugo 3             | DDD 71,900M   | Silent Thunder     | DDD 85,900M* |
| Mission CD       | DDD 31,900M   | Indy Car II        | DEE 75,900M   |                    |              |
| Conqueror        | DDD 79,900M   | Jagged Alliance    | DDD 91,900M   |                    |              |
| Conquest of N. W | DDD 79,900M*  | Kings Quest 7      | DDD 37,900M   |                    |              |
| Creature Shock   | DDD 81,900M   | Legend of Kyr 3    | DEE 25,900M   |                    |              |
| Crusader         | DDD 81,900M   | Little Big Advent. | DDD 31,900M   |                    |              |
|                  |               | Made in Germany    | DDD 39,900M   |                    |              |
|                  |               | Magic Carpet Plus  | DDF 31,900M   |                    |              |
|                  |               | Magic Carpet II    | DDD 45,900M   |                    |              |
|                  |               | Magic I: Gathering | DDD 99,900M   |                    |              |
|                  |               | Manus Memento      | DDD 35,900M   |                    |              |
|                  |               | Master of Antares  | DDD in Vorh.* |                    |              |
|                  |               | Master of Magic    | DDD 39,900M   |                    |              |
|                  |               | Master of Magic II | DDD 79,900M   |                    |              |
|                  |               | Mission CD         | DDD in Vorh.* |                    |              |
|                  |               | Myst               | DDD 65,900M   |                    |              |
|                  |               | Nascar Racing      | DEE 29,900M   |                    |              |
|                  |               | NSA Live '96       | DEE 81,900M   |                    |              |
|                  |               | Need for Speed     | DDD 81,900M   |                    |              |
|                  |               | NHL Hockey '94     | DEE 31,900M   |                    |              |
|                  |               | NHL Hockey '95     | DEE 31,900M   |                    |              |
|                  |               | NHL Hockey '96     | DDD 81,900M   |                    |              |
|                  |               | Panzer General     | DEE 29,900M   |                    |              |
|                  |               | Panzer General 2   | DEE 69,900M   |                    |              |
|                  |               | PGA Tour Golf '96  | DEE 31,900M   |                    |              |
|                  |               | PGA Tour Golf '96  | DEE 81,900M   |                    |              |
|                  |               | Phantasmagoria     | DDD 55,900M   |                    |              |
|                  |               | Phantasmagoria 2   | DDD 85,900M   |                    |              |
|                  |               | Pirates Gold       | DDD in Vorh.* |                    |              |
|                  |               |                    | DDX 39,900M   |                    |              |



**Sie sehen hier nur einen lächerlich kleinen Auszug aus dem Riesen-Softsale-Angebot! Mehr am heißen Draht!**

# SOFTWARE

Lau und Zielke OHG

**Versand: 31582 Nienburg, Schlossplatz 19**

**Tel. (05021) 910 416**

**Fax: (05021) 910 403 + 910 404**

**Preis \*** = zum Zeitpunkt der Drucklegung dieser Zeitung noch nicht lieferbar  
 - Vorbestellungen möglich: Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Ladungspreise können variieren. Versandkosten: Vorkasse 5,90 DM Nachnahme: 9,90 DM zuzügl. 3,00 DM Nachnahmegebühr. Ab 260,- DM Versandkostenfrei. Es gelten unsere allg. Geschäftsbedingungen.

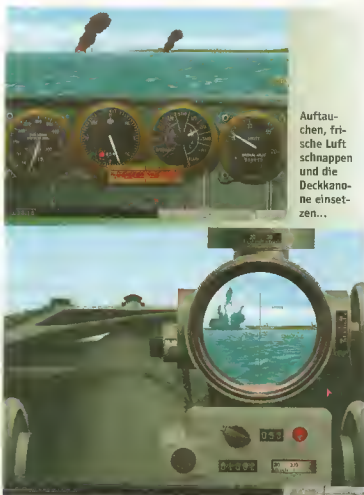
**Produktinfo**

Ausführung der Anleitung	Bildschirm text	Sprachausgabe
0-Deutsch	0-Deutsch	0-Deutsch
1-Englisch	1-Englisch	1-Englisch
2-Französisch	2-Französisch	2-Französisch
3-Italienisch	3-Italienisch	3-Italienisch
4-Spanisch	4-Spanisch	4-Spanisch
5-Portugiesisch	5-Portugiesisch	5-Portugiesisch
6-Russisch	6-Russisch	6-Russisch
7-Japanisch	7-Japanisch	7-Japanisch
8-Koreanisch	8-Koreanisch	8-Koreanisch
9-Indonesisch	9-Indonesisch	9-Indonesisch
10-Hindi	10-Hindi	10-Hindi
11-Arabisch	11-Arabisch	11-Arabisch
12-Hebräisch	12-Hebräisch	12-Hebräisch
13-Griechisch	13-Griechisch	13-Griechisch
14-Türkisch	14-Türkisch	14-Türkisch
15-Persisch	15-Persisch	15-Persisch
16-Sinhalesisch	16-Sinhalesisch	16-Sinhalesisch
17-Burmesisch	17-Burmesisch	17-Burmesisch
18-Vietnamesisch	18-Vietnamesisch	18-Vietnamesisch
19-Lao	19-Lao	19-Lao
20-Kambodschanisch	20-Kambodschanisch	20-Kambodschanisch
21-Malaysisch	21-Malaysisch	21-Malaysisch
22-Indonesisch	22-Indonesisch	22-Indonesisch
23-Paschtu	23-Paschtu	23-Paschtu
24-Uzbeckisch	24-Uzbeckisch	24-Uzbeckisch
25-Tadschikisch	25-Tadschikisch	25-Tadschikisch
26-Belarusisch	26-Belarusisch	26-Belarusisch
27-Moldauisch	27-Moldauisch	27-Moldauisch
28-Rumänisch	28-Rumänisch	28-Rumänisch
29-Bulgarisch	29-Bulgarisch	29-Bulgarisch
30-Serbisch	30-Serbisch	30-Serbisch
31-Kroatisch	31-Kroatisch	31-Kroatisch
32-Mazedonisch	32-Mazedonisch	32-Mazedonisch
33-Albanisch	33-Albanisch	33-Albanisch
34-Montenegrinisch	34-Montenegrinisch	34-Montenegrinisch
35-Macedonisch	35-Macedonisch	35-Macedonisch
36-Bosnisch	36-Bosnisch	36-Bosnisch
37-Herzegowinisch	37-Herzegowinisch	37-Herzegowinisch
38-Slovenisch	38-Slovenisch	38-Slovenisch
39-Kroatisch	39-Kroatisch	39-Kroatisch
40-Serbisch	40-Serbisch	40-Serbisch
41-Mazedonisch	41-Mazedonisch	41-Mazedonisch
42-Albanisch	42-Albanisch	42-Albanisch
43-Montenegrinisch	43-Montenegrinisch	43-Montenegrinisch
44-Macedonisch	44-Macedonisch	44-Macedonisch
45-Bosnisch	45-Bosnisch	45-Bosnisch
46-Herzegowinisch	46-Herzegowinisch	46-Herzegowinisch
47-Slovenisch	47-Slovenisch	47-Slovenisch
48-Kroatisch	48-Kroatisch	48-Kroatisch
49-Serbisch	49-Serbisch	49-Serbisch
50-Mazedonisch	50-Mazedonisch	50-Mazedonisch
51-Albanisch	51-Albanisch	51-Albanisch
52-Montenegrinisch	52-Montenegrinisch	52-Montenegrinisch
53-Macedonisch	53-Macedonisch	53-Macedonisch
54-Bosnisch	54-Bosnisch	54-Bosnisch
55-Herzegowinisch	55-Herzegowinisch	55-Herzegowinisch
56-Slovenisch	56-Slovenisch	56-Slovenisch
57-Kroatisch	57-Kroatisch	57-Kroatisch
58-Serbisch	58-Serbisch	58-Serbisch
59-Mazedonisch	59-Mazedonisch	59-Mazedonisch
60-Albanisch	60-Albanisch	60-Albanisch
61-Montenegrinisch	61-Montenegrinisch	61-Montenegrinisch
62-Macedonisch	62-Macedonisch	62-Macedonisch
63-Bosnisch	63-Bosnisch	63-Bosnisch
64-Herzegowinisch	64-Herzegowinisch	64-Herzegowinisch
65-Slovenisch	65-Slovenisch	65-Slovenisch
66-Kroatisch	66-Kroatisch	66-Kroatisch
67-Serbisch	67-Serbisch	67-Serbisch
68-Mazedonisch	68-Mazedonisch	68-Mazedonisch
69-Albanisch	69-Albanisch	69-Albanisch
70-Montenegrinisch	70-Montenegrinisch	70-Montenegrinisch
71-Macedonisch	71-Macedonisch	71-Macedonisch
72-Bosnisch	72-Bosnisch	72-Bosnisch
73-Herzegowinisch	73-Herzegowinisch	73-Herzegowinisch
74-Slovenisch	74-Slovenisch	74-Slovenisch
75-Kroatisch	75-Kroatisch	75-Kroatisch
76-Serbisch	76-Serbisch	76-Serbisch
77-Mazedonisch	77-Mazedonisch	77-Mazedonisch
78-Albanisch	78-Albanisch	78-Albanisch
79-Montenegrinisch	79-Montenegrinisch	79-Montenegrinisch
80-Macedonisch	80-Macedonisch	80-Macedonisch
81-Bosnisch	81-Bosnisch	81-Bosnisch
82-Herzegowinisch	82-Herzegowinisch	82-Herzegowinisch
83-Slovenisch	83-Slovenisch	83-Slovenisch
84-Kroatisch	84-Kroatisch	84-Kroatisch
85-Serbisch	85-Serbisch	85-Serbisch
86-Mazedonisch	86-Mazedonisch	86-Mazedonisch
87-Albanisch	87-Albanisch	87-Albanisch
88-Montenegrinisch	88-Montenegrinisch	88-Montenegrinisch
89-Macedonisch	89-Macedonisch	89-Macedonisch
90-Bosnisch	90-Bosnisch	90-Bosnisch
91-Herzegowinisch	91-Herzegowinisch	91-Herzegowinisch
92-Slovenisch	92-Slovenisch	92-Slovenisch
93-Kroatisch	93-Kroatisch	93-Kroatisch
94-Serbisch	94-Serbisch	94-Serbisch
95-Mazedonisch	95-Mazedonisch	95-Mazedonisch
96-Albanisch	96-Albanisch	96-Albanisch
97-Montenegrinisch	97-Montenegrinisch	97-Montenegrinisch
98-Macedonisch	98-Macedonisch	98-Macedonisch
99-Bosnisch	99-Bosnisch	99-Bosnisch
100-Herzegowinisch	100-Herzegowinisch	100-Herzegowinisch

kassiert, wurde auch nicht vergessen.

Man sieht richtig das Designteam vor sich, wie es bei Pökelfleisch und einer Buddel Rum das Originalitäts-Dilemma verzweifelt diskutierte. »Wo sind die Alleinstellungsmerkmale?« mag der penetrante Ruf aus dem Marketing gelaute haben. Durchgehende Super-VGA-Grafik schön und gut, aber die Mischung aus Wellengang und Schaltervielfalt setzt deshalb auch keine ästhetischen Maßstäbe. Wenn spielerisch alles ausgereizt scheint, dann bauscht man halt das Drumherum auf: SSI zerpte ein paar Veteranen vor die Videokameras, welche von ihren persönlichen Erfahrungen erzählen. Neben Historikern werden auch Mathematiker bedient; das Handbuch ergeht sich in Details wie den Formeln zur Torpedo-Zielberechnung. Einsteigern wären Tutorial oder Index-Verzeichnis sicher lieber gewesen als solche arg tiefschürfenden Ergüsse.

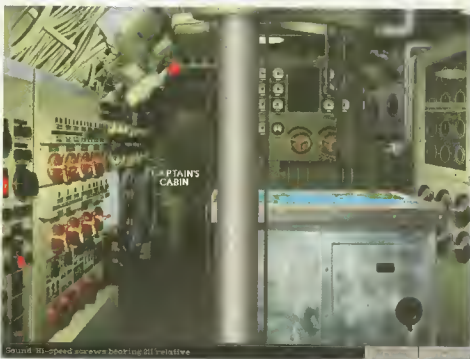
Der Spielablauf ist weitaus weniger steril als bei Sieras High-Tech-Langweiler »Fast Attack«. Bei den 40er-Jahre-Booten von Silent Hunter kommt es öfter zu direktem Blöckkontakt mit den Gegnern. Verfolgungsjagden mit Zerstörern werden



Auftauchen, frische Luft schnappen und die Deckkanone einsetzen...

#### IM VERGLEICH

	Präsentation	Spieleiefe	Ausstattung	Komfort	Multiplayer	Übersetzung
SILENT HUNTER	○	○	○	nicht v.	nicht v.	
Aces of the Deep	○	+	+	nicht v.	nicht v.	
Silent Service II	○	○	○	nicht v.	nicht v.	
Fast Attack	○	○	○	nicht v.	nicht v.	



In der Zentrale klicken Sie die einzelnen Bordstationen an. Schneller geht die direkte Wahl per Funktionstasten-Druck.

zu Katz-und-Maus-Spielen: Gelingt uns ein Ausweichmanöver im Wasserbomben-Teppich, jagt man dem davondümpelnden Gegner ein paar Torpedos nach. Letztere lassen sich sparen, wenn bereits angeschossene Pötte noch ein paar Salven mit der Deckkanone verpaßt bekommen.

Um die Wartezeit auf die nächste Seeschlacht abzukürzen, greift man gerne zur Zeitkompression – bis zum Faktor 256. Tauchen feindliche Verbände auf, kann nur maximal 16fach beschleunigt werden. Das Programm zickt auch dann mit der Zeitkompression herum, wenn die Gegner noch ein gutes Stück weg sind. Wenig erheiternde Folge: Bis sich sein U-Boot einem Konvoi auf halbwegs spannende Distanz genähert hatte, konnte Käpt'n Lenhardt gemütlich zur Kombüse schlendern, sich was aus dem Kühlschrank holen und auf dem Weg noch den Hund tätscheln. Garstig, garstig: Ist auf der Seekarte noch ein gegnerisches Schiff unterwegs, darf man nicht mal den Spielstand speichern oder die Heimatbasis ansteuern (was manchmal vielleicht ganz sinnvoll wäre, um die Torpedo-Vorräte aufzufüllen...).

(ht)

#### HEINRICH LENHARDT

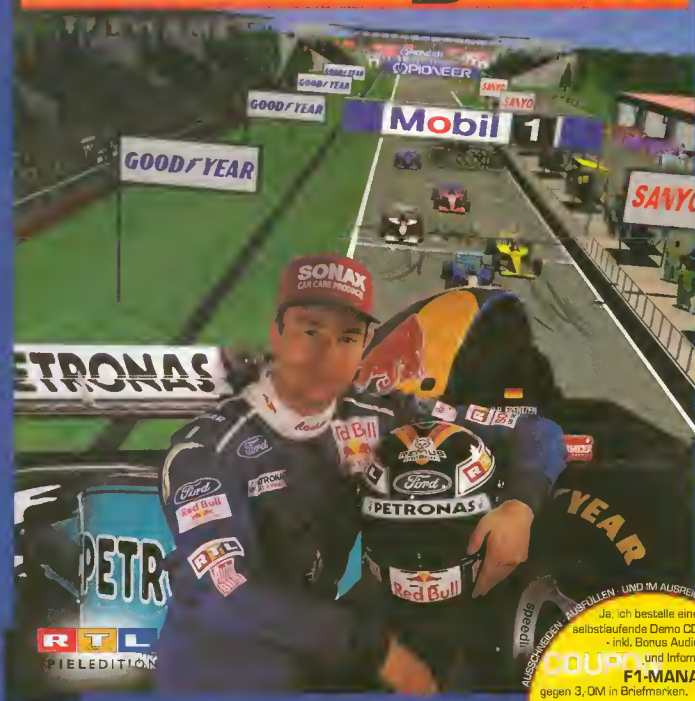


Meine Euphoriekurve ist nicht gerade auf »Springflut« eingestellt. Im Gegensatz zum unterkühlten Atom-Tranquillizer Fast Attack bietet Silent Hunter deutlich mehr Spielspaß – aber nicht viel, was einen zufriedenen »Aces of the Deep«-Besitzer zum Kauf verführen könnte. Der Unterwasser-Ausflug von SSI ist bemüht und bieder. Weder bei der Präsentation noch bei spielerischen Details hagelt es neuartige Genialitäten. Die Video-Statements als separater Programmteil reißen nicht viel raus. Das Programmiererteam hätte lieber mehr Energien in Bedienung und Spielbarkeit stecken sollen. Die Gedulds-intensiven Kriegsspatrouillen sorgen nicht gerade für monalelange Dauerspannung. Minimale Abwechslung bringen nur abweichende Missionsziele wie die Bergung eines abgeschossenen Piloten oder das Bombardement einer Küstenstellung.

Ein gewisser Unterhaltungswert ist da, doch über gehobenes Mittelmaß kommt Silent Hunter nicht heraus. Man spielt es ganz gerne, aber wenn Sie dieses Programm versäumen sollten, wird sich die Erde sicherlich weiterdrehen.

HEINZ HARALD FRENTZEN PRÄSENTIERT

# F1 Manager 96



## FEATURES:

- Alle Original-Strecken, Teams und Fahrer der aktuellen Formel 1-Season 1996
- „On-Line“ Hilfefunktion auf allen Spielbildschirmen
- Variable Schwierigkeitsabstufungen für Profis und Einsteiger
- Aufbau eines eigenen Rennteams oder Übernahme eines bekannten Rennstalls
- Komplexes Wirtschaftsmodell mit „Sponsoring-“ und „Merchandising“-Funktionen
- Detailliertes Entwicklungs- und Forschungszentrum für den Fahrzeugentwurf
- Dreidimensionale, echtzeitberechnete Darstellung des Renngeschehens in SuperVGA
- Realistische Darstellung von Boxenstops, Ausfällen und Überholmanövern
- Kommunikation mit den Fahrern während der Rennen
- Soundtrack von CD

AUSSCHEIDEN, AUSFÜLLEN UND IM AUSPREISEND FRANKFURTEN BREITEN  
 Ja, ich bestelle eine selbstlaufende Demo CD  
 - inkl. Bonus Audio Track und Infomaterial -  
**COUPON F1-MANAGER'96**  
 gegen 3,00 in Briefmarken.

Vorname Nachname \_\_\_\_\_  
 Straße \_\_\_\_\_  
 PLZ Ort \_\_\_\_\_

SOFTWARE 2000  
 STICHWORT: F1-INFOPACK  
 POSTFACH 110  
 23691 EUTIN



SOFTWARE 2000  
 Programmiert auf gute Unterhaltung.



# FAST ATTACK

Vom Quietscheentchen bis zum eigenen Atom-U-Boot ist es ein langer Weg. Bei »Fast Attack« wird schnell deutlich, daß man an Bord eines High-Tech-Kriegsschiffs womöglich weniger Spaß hat als in seiner Badewanne.

Erneuter Angriff des Sierra-Imperiums auf die Bankguthaben der Simulations-Spieler: Kurz nachdem das hauseigene Dynamix-Label eine Neuauflage der Weltkriegs-U-Boote von »Aces of the Deep« veröffentlichte, wird »Fast Attack« vom Stapel gelassen. Diese neue Simulation wurde von einem anderen Ensemble des Konzerns programmiert: den »Conquerer AD«-Machern bei Software Sorcery.

Fast Attack macht Sie zum Kapitän auf einem ultramodernen Kahn der Klasse »688« - im Original nennt sich so etwas schön schneidig »nuclear-powered attack submarine«. Solche Atom-U-Boote haben einen Marketing-Pluspunkt: Da fast ständig amerikanische Marineeinheiten irgendwelchen weltweiten Krisenherden hinterherschnippen, bieten die High-Tech-Teile kühlen Nervenkitzel mit Bezug aufs aktuelle Zeitgeschehen.

Neben den üblichen Optionen »Einzelmission« und »langfristige Karriere« gibt es ein paar schöne Trainingseinsätze, die man in Verbindung mit dem Handbuch als Tutorial durchcheckert. Hier wird schnell klar, daß an Bord eines modernen U-Boots abstrak-



Tausendundeine Schlacht - da hat es »Ping« gemacht: Allzu oft brüten wir vor dem Sonar, um Schiffe aufzuspüren und zu identifizieren.



Sie können die einzelnen Stationen in dieser Grafik anklicken. Mit den Futzi-Icons am unteren Bildrand wechselt man schneller durch die Menüs.

te taktische Planung gefragt ist und weniger frühliches Herumfahren »von Hand«. Um den grafisch arg schlichten LED-Stil aufzumotzen, gibt es vorberechnete Animationen für Ereignisse wie das Abfeuern eines Torpedos. Die herzlich unpraktischen (und nicht sonderlich schönen) Clips stellt man bald genervt ab. Sinnvoller ist da die Sprachausgabe: Ihre Crew meldet sich zu Wort, wenn beispielsweise Ergebnisse von

Sonaranalysen eintreffen oder Kurskorrekturen vollzogen wurden.

Die einzelnen Missionen führen durch fünf Szenarien: von den eisigen Gewässern des nördlichen Polarkreises bis zum als Krisengebiet allseits geschätzten Persischen Golf. Sie müssen nicht nur auf der Hut vor Gegenangriffen sein, sondern auch ein Auge auf die exakten Einsatzbefehle haben. Natürlich wäre es ein Heide Spaß, die neuen Tomahawk-Missiles mal beim nahegelegenen Küstenort auszuprobieren. Für die diplomatische Stellung der USA wären solche Eigenmächtigkeiten aber ebenso abträglich wie für Ihre Karriere. (hl)

## HEINRICH LENHARDT



Nein, wir wollen keine Objektivität vorheucheln. Ich finde Atom-U-Boote schlichtweg öde. Und obwohl sich Fast Attack mit ausführlichem Handbuch und Trainingsmission bemüht, mir dieses »Vergnügen« näherzubringen, kann ich nach meiner x-ten Sonar-Identifizierung nur noch entnervt den Kopf auf den Schreibtisch hauen.

Der Spaß bei Simulationen kommt eigentlich von dem Gefühl, daß man wirklich in so einer Kiste sitzt und sie steuert. Doch bei Fast Attack tipfeln die spielerischen Höhepunkte darin, die Zielverfolgungslinie auf dem Sonar richtig einzustellen und nachzuzucken, ob es nun ein Frachter oder ein Gegner ist, der da ein Echo verursacht. Hier gibt es einfach zu viele futzelige Screens, in denen man was justieren und Daten an den Zielcomputer übermitteln muß. Mit dem Periskop mal über die Wellen zu lugen, ist da schon blanker Luxus.

Wenn es irgend jemanden da drauß gibt, der Electronic Arts' »Sea-wolf« wirklich spaßig fand: Herzlichen Glückwunsch, Sie sind die Zielgruppe von Fast Attack! Mir bringt Aces of the Deep jedoch wesentlich mehr Spielspaß als der extrem nüchterne Atom-U-Boot-Alltag.

## FAST ATTACK

Hersteller: Software Sorcery | Hardware: ① ② ③ ④ ⑤  
Betriebssystem: MS-DOS | Sprache: Englisch  
Anzahl der Spieler: Einer

Präsentation: ☹ | Spieltiefe: ○ | Multiplayer: nicht v.  
Ausstattung: ○ | Komfort: ☹ | Übersetzung: geplant

## PC PLAYER PERSONALITY

BORIS: ★ | HEINRICH: ★★ | FLORIAN: ★  
JÖRG: ★★ | MONIKA: ★★ | HENRIK: ★★



Scheuer Blick durchs Periskop auf die äußerst schlichte SVGA-Schönheit der rauen See.



SEGA™ PC

ECCO THE  
DOLPHIN™REQUIRES  
PENTIUM  
PROCESSOR  
60 MHz  
32MB MEMOIRWINDOWS 95/  
WINDOWS  
CD-ROM

Ganz allein in einer wundervollen Unterwasserwelt versuchen Sie, mit Hilfe Ihres Sonars, die Familie und Freunde wiederzufinden. Aber der Weg ist lang und voller Gefahren. Werden Sie bestehen?

SEGA  
GOES PC

- KOMPLETT IN DEUTSCH
- LEICHT ZU INSTALLIEREN  
- TAUCHEN SIE EIN, SÖFORT!
- SCHNELLER, FARBIGER  
UND GEFÄHRLICHER, ALS  
IHNEN LIEB IST.

Endlich verkraften

moderne PCs die geballte Action von

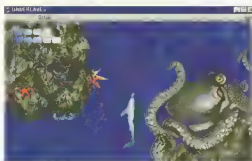
SEGA. Ab sofort sind die besten Video-

spiele auch für PC erhältlich. Z.B. ECCO THE DOLPHIN, der 30-

Level-Tiefsee-Klassiker mit packender und superschneller

SEGA-Grafik, bringt die ganze Erfahrung von SEGA auf Ihren

PC. Dafür gab's 80 % Spielspaß von PC-Games 3/96.



## SYSTEMANFORDERUNGEN

System:	Windows 3.1 oder Windows 95
Prozessor:	Pentium, mind. 60 Mhz
Speicher:	8 MB
Grafikmodus:	SVGA: 256 Farben
CD-Rom:	Mind. Double-Speed
Festplatte:	Mind. 10 MB frei
Sound:	Sound Blaster 16 oder kompatibel
Steuerung:	Tastatur, Game Pad, -Stick, Maus

SEGA

# SPYCRAFT

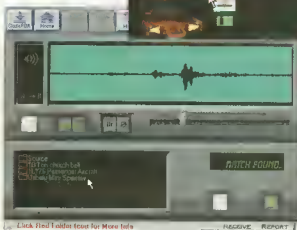
Präsidentenwahlkampf, Atomwaffen-Schmuggel, Attentate und Landesverrat – kein Blick in die Tagesthemen, sondern Hintergrund von Activisions Spionage-Simulator. Statt geschüttelter Martinis gibt es kompetente Thriller-Spannung.

**P**räsidentenwahlkampf in Rußland. Dubansky, der aus-sichtreiche Kandidat der Ultrarechten, hält eine Wahlkampfrede auf dem Roten Platz. Plötzlich sinkt er zu Boden:

Ein lautloses Geschöß hat ihm den Hinterkopf zerfetzt; die Attentäter entkommen unentdeckt. Der amerikanische Geheimdienst CIA hat einige gute Gründe, jetzt in hektische Aktivitäten auszubrechen. Der Schuß auf den russischen Politiker wurde anscheinend von einem US-Bürger mit einer Geheimwaffe abgefeuert.

Der Todesschütze hat auch schon sein nächstes Opfer angekündigt: den amerikanischen Präsidenten, der in wenigen Tagen zur Unterzeichnung eines Abrüstungsvertrags nach Moskau kommt.

»Spycraft« ist eine spielerische Aufarbeitung der modernen Geheimdiensttätigkeiten. Und das nicht im Stile eines hanebüchenen



Markieren Sie Passagen, in denen Hintergrundgeräusche zu hören sind. Der Computer filtert selbst aus dem schäbigsten Zwitschern die Info heraus, wo die trällernde Vogelsorte heimisch ist. Doch der Weg zur Lösung dieses Puzzles ist nicht ganz so offensichtlich, wie es scheint...

Bildsinns wie im Bond-Film »Goldeneye«, sondern sich eher an der Recherche- und Analysearbeit »echter« Geheimdienste orientierend. Ex-CIA-Boß William Colby und der ehemalige KGB-Leiter Oleg Kalugin haben den Activision-Programmierern dabei auf die Finger gekuckt.

Erste wesentliche Erkenntnis für den Spycraft-Spieler: Als zeitgemäße Geheimdienstmitarbeiter verbringen wir lange Stunden vor dem Computer. Hier empfangen Sie E-Mails Ihrer Mitarbeiter, vermelden die Ergebnisse gelöster Rätsel, lesen



Vor dem Schreibtisch im CIA-Büro. Links unten repräsentiert der Aktenkoffer das Inventar. Rechts unten ist das Zugangssymbol fürs Computernetz zu sehen. Ein rotes Lämpchen blinkt, wenn eine neue E-Mail eintrifft.

Akten und Dossiers oder stöbern in allgemeinen Geheimdienst-Informationen. Die Windows-Version von Spycraft bietet Online-Aktivisten sogar eine Anbindung an ihren Internet-Browser. Zum einen haben Sie dann Zugang zu einer Spycraft-WWW-Seite, um

mit anderen Spiespielen zu plaudern. Zusätzlich werden aktuelle Nachrichten aus der Weltpolitik ins Programm eingebaut. Ein netter Gag, der allerdings den Spielverlauf (...im Gegensatz zu Ihrer Telefonrechnung) nicht ändert. Um die Story voranzutreiben,

Der Spion, der mich durchlebte: In solchen Standbild-Shootouts müssen gegnerische Agenten erwischt werden, bevor unsere Spielfigur Kugeln einfängt.



Die gut gemachten Videos bieten High-Color-Farbfalt. Bei den bildschirmfüllenden Clips wird allerdings jede zweite horizontale Bildzeile unterschlagen.

## IM VERGLEICH

	Präsentation	Spieltiefe	Ausstattung	Konfort	Multiplayer	Übersetzung
SPYCRAFT	+	○	○	+	nicht v.	nicht v.
Paparazzi	+	○	○	+	nicht v.	nicht v.
Psychic Detective	+	○	○	○	nicht v.	nicht v.
Ripper	+	○	○	+	nicht v.	geplant



Auf einem Computermodell des Attentat-Schauplatzes suchen Sie nach Schußlöchern.

Die beiden Einschußstellen werden miteinander verbunden. Damit ist klar, aus welcher Richtung gefeuert wurde.

Beim Studium der Bildaufzeichnungen dieser Sektion fällt uns ein verdächtiger Typ am Fenster auf.

Nachdem man sein Gesicht halbwegs nachgebaut hat, wird die Analyse ausgepickt. Wir kennen jetzt den Attentäter; der Fall kann weitergehen.

müssen Sie erfolgreich mit verschiedenen Hilfsmitteln arbeiten. Wir dechiffrieren Codes, analysieren Stimmen und müssen ganz nebenbei einen Verräter in den eigenen Reihen entlarven. Gelegentlich landen auch Gegenstände auf dem Schreibtisch, die man dann im Aktenköfferchen mit sich führt. Sobald eine Aufgabe bei einem der zahlreichen »Spielchen im Spiel« gelöst ist, schreitet die Story voran. Als witzigen Bonus packte Activision seinen Tüftelklassiker »Shanghai II: Dragon's Eye« in die Handlung ein. Das Programm kann sogar unabhängig von Spycraft gestartet werden. Im Spielverlauf wird die Gehirnschmalz-Lastigkeit auch kurzfristig zugunsten simplen Fadenkreuz-Geballers unterbrochen. Eine umstrittene Folter-Sequenz wollte Activision dem europäischen Markt nicht zumuten: Die makabre Szene, die man im US-Original bei der Installation optional rauswerfen darf, wurde für die Veröffentlichung



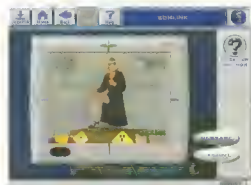
Netter Bonus: Eine abgespeckte Version des Diddle-Denkspiels »Shanghai II« wurde kurzerhand eingebaut.

nach weiter entschärft wird, stand zu Redaktionsschluß nicht fest – die englische Version ist zur Zeit nur als Import im Handel erhältlich.

Natürlich hocken Sie nicht ausschließlich in der Amtsstube herum. Durch das Anklicken verschiedener Standortbilder wechseln wir die Lokalität oder besteigen gar das nächste Flugzeug. Eine erste Reise führt in die CIA-Filiale nach Moskau. Hier deutet sich an, daß einer der russischen Präsidentschaftskandidaten von der Mafia unter-

stützt wird. Und das ist nur der erste von mehreren spannenden Handlungsästen.

Sie können Spycraft wahlweise unter DOS oder Windows 95 installieren. Nur die Windows-Version bietet Online-Anbindung und Shanghai-Bonus. Spielstände dürfen gespeichert werden, was ratsam ist: Geben Sie mehrmals falsche Analysen weiter, müssen Sie Ihren Schreibtisch räumen. (hl)



in Europa komplett gestrichen. Da eine spezielle deutsche Version

Nachrichten-Clips halten Sie auf dem laufenden. Unser Liebling: das deutsche News-Magazin »Achtung«...

## HEINRICH LENHARDT



Weder abgeschmackter Kinderschreck-Horror noch SF-Brimborium im Wing-Commander-Windsschatten – Ich bin erleichtert. Spycraft liest dank professionellen Clips und originellem Szenario so manch anderem Schmalspur-Spiel mit Video-Sättigungsbeilage die Leviten. Die Spionagestory voller Bezüge auf die aktuelle Weltpolitik wirkt bei aller dichterischen Freiheit glaubwürdig... oder zumindest nicht unwahrscheinlicher als ein durchschnittlicher Tom-Clancy-Roman. Beim schwierigsten Aspekt hat sich Activision gut aus der Affäre gezogen: dem Design leicht zugänglicher Mini-Spielsegmente, die sich homogen in die Handlung einfügen. Wo »Ripper« bei der Puzzle-Integration holpert und stolpert, haben die Bildanalysen, Einbruchstrategien und selbst die Ballereinsätze von Spycraft ihren einheitlichen Stil. Nur selten erschrecken die Berge von Dossiers und Informationen ab. Aber wer keinen Nerv für Geheimdienst-Spürarbeit hat, ist hier ohnehin im falschen Spiel.

Einzigste echte Grummelpunkte sind der lineare Story-Verlauf und das Fehlen von verschiedenen Schwierigkeitsgraden. Hat man Spycraft einmal durch, gibt es herzlich wenig Gründe, das Programm nochmal zu starten. Erwarten Sie also nicht Spielspaß ohne Ende, aber gepflegte Mainstream-Unterhaltung für ein paar äußerst kurzweilige Abende.

## SPYCRAFT – THE GREAT GAME

Hersteller: Activision | Hardware: 2 3 4 5  
Betriebssystem: MS-DOS & Windows 95 | Sprache: Englisch  
Anzahl der Spiele: Einer

Präsentation: + | Spieltiefe: 0 | Multiplayer: nicht v.  
Ausstattung: 0 | Komfort: + | Übersetzung: nicht v.

## PC PLAYER PERSONALITY

BORIS: \*\*\*\* | HEINRICH: \*\*\*\* | FLORIAN: \*\*  
JÖRG: \*\*\*\* | MONIKA: \*\* | HENRIK: \*\*

# ARCADE AMERICA

God gave Rock'n Roll to you – und ein Plattformspiel noch dazu. 7th Level versteckt schlichte Hüpfkost hinter einem hochauflösenden Animations-Feuerwerk.

**M**orgenstund' hat für Joey so ziemlich alles, aber kein Gold im Mund. Also sägt der rundliche Rocker gemütlich vor sich hin, während es seinen Bandkollegen gehörig pressiert. Da man kurzfristig einen Auftrittsslot beim Festival in Woodstock ergatterte (>denn die Who sagten nicht zue<), will man nicht zu spät kommen. Als das Schellen der Wecker versagt, greift die Crew zu Dynamit. Davon wird Joey zwar wach, aber seine Band quer über die USA versprengt. Von der Intro mit herrlich animierten Cartoon-Figuren wohl eingestimmt, begeben wir uns mit Joey auf eine Reise zu zehn Etappen. Durchspielt man alle Levels einer Station, darf man den hier gelandeten Musiker mitnehmen. Bei kleinen Fahrsequenzen sollten Sie Extras überfahren und Hindernisse meiden; am Zielort beginnt dann der eigentliche Jump-and-Run-Teil. Um ein Bild zu verlassen, muß Joey in der Regel zum »Exit«-Schild gelangen und selbiges mit dem »Benutzen«-Feuerknopf betätigen. Auf dem Weg dorthin wollen Plattformen genau angehüpft werden. Gegen woppert man im Nahkampf mit vollem Bierbauch-Einsatz weg.

Sofern die Munition vorhält, können Sie gefährliche Sprites auch aus sicherer Distanz vom Bildschirm ballern. Die Benutzung einiger unscheinbarer Gegenstände vermag Durch-

In Oklahoma robbt unser Held durch ein Schlamm-Labyrinth.



Joey muß in Texas die Kiste rechts oben erreichen, um damit den Ausgang frei zu sprengen.



On the road again: Der Weg zur nächsten Etappe als Mini-Rennspiel.

gänge zu Bonusräumen öffnen. Punkte gibt es sogar für das Abhören der Telefone, wo Jokeys liebe Mutti (in der deutschen Version geknackert nervensägend von Nina Hagen gesprochen) dem Jungens die Ohren vollsülzt.

Die Präsentation von »Arcade America« ist eine Augenweide. Drollig animierte Helden geben munter Kalauer von sich oder singen mal ein Liedchen – die deutsche Synchronisation zieht beim hohen Qualitätsstandard mit. Drei Schwierigkeitsgrade und die Option zum Spielstand-Speichern nach jeder geschafften Etappe geben auch Einsteigern eine Chance. Recht so; mit seiner quietschigen Aufmachung und dem einfachen Spieldesign dürfte das Programm vor allem Kinder ansprechen. (hl)

## HEINRICH LENNARDT



Die unbeschwerte Atmosphäre eines Kindergeburtstags mag einen Erwachsenen kurzfristig in den Zustand wohligen Grinsens versetzen. Nach einer gewissen Zeit erwachen die Gehirnzellen allerdings wieder aus ihrem Koma und begehren höhergeistige Reize. Und so toll das Slapstick-Zeichentrick-Styling für jüngere Spieler auch sein mag; der reifere PC-Anwender hat auf Dauer mit Arcade America leichte Probleme.

Gewiß, das altbewährte Plattform- & Leitern-Gehopse hat einen gewissen Unterhaltungswert. Drollige HiRes-Animationen und kauzige Sprachausgabe verhindern aber nicht, daß sich der Spielspaß recht rasch abnutzt. Arcade America sieht toll aus, bietet aber nicht mehr spielerische Substanz als ein Genre-Oldie wie »Jumpman«.

Für Kids und Einsteiger ein gelungenes Programm. Der abgebrühte Intensivspieler investiert seinen Hunderter lieber anderweitig: Im Jump-and-Run-Genre regiert »Earthworm Jim« dank Komplexität und Abwechslung.

## ARCADE AMERICA

Hersteller: 7th Level  
Betriebssystem: Windows 3.1  
Anzahl der Spieler: Einer

Hardware: 1 2 3 4 5  
Sprache: Deutsch

Präsentation: ++ Spieltiefe: - Multiplayer: nicht v.  
Ausstattung: + Komfort: - Übersetzung: ++

## PC PLAYER PERSONALITY

HORIS: \*\* HEINRICH: \*\*\* FLORIAN: \*\*  
JÖRG: \*\* MONIKA: \*\*\* HENRIK: \*\*



7th LEVEL.

Räumt die Highways und sperrt die Großmütter ein!

WIER KOMMT DAS ABGEFAHRENSTE  
JUMP'N RUN DES JAHRES!


leiht ihre Stimme Joey's Mutter und drei weiteren Figuren!

NINA HAGEN



- ✦ mit Nina Hagen als deutsche Stimme
- ✦ mehr als 10.000 Frames in Spielfilmqualität
- ✦ versteckte Geheim- und Bonusräume
- ✦ 10 Locations mit über 60 Levels
- ✦ schriller Humor bis zum Abwinken



Im Vertrieb von:

**BMG**  
INTERACTIVE


INFOS UNTER DER HOTLINE: 0180/530 45 25

# PINBALL 3D-VCR

Um »neue« Pinballspiele an die Wizards zu bringen, müssen Hersteller angesichts des Flipperbooms einiges aushecken. Was 21st Century aber anstellt, macht auch den größten Flipperfreund müde.

Wer im Besitz von »Pinball Fantasies Deluxe« oder der Windows-Version »Pinball Mania« ist, dem wird das Tischquartett von »Pinball 3D-VCR« sehr vertraut vorkommen. Es sind haargenau die selben Tableaus, die wir schon letztes zweimal serviert bekamen, nur liegen sie diesmal außerdem in 3D-Grafik vor. Zugleich verfiel man bei 21st Century um »den PINBALL-Flipperspaß noch zu steigern« (Zitat) auf folgenden Gedanken: Es könnte doch sein, daß jemand seinen Freunden beweisen will, wie er den Highscore erspielt hat. Deshalb wurde ein Rekorder eingebaut, mit dem Sie Ihre Spiele aufzeichnen können. Sie werden also am Ende des Spieles gefragt, ob Sie es speichern wollen. Wenn ja, lagert auf Ihrer Festplatte ein Videoclip. Die Aufzeichnung enthält sämtliche Versuche aller beteiligten Spieler. Der Rekorder erlaubt die Wiedergabe einer Aufnahme in 3D, auch wenn Sie diese im 2D-Modus gespielt haben. Die Abspielgeschwindigkeit ist von Zeitraffer bis Zeitlupe mehrstufig einstellbar. Die Größe der gespeicherten Durchgänge hängt natürlich von Ihrer Geschicklichkeit ab – eine längere Spieldauer führt zu größeren Dateien.

Der Flipper »Jackpot« bietet Casino-Unterhaltung mit Rampen rund ums Roulette, Karten und einarmige Banditen. Die »Tartarula« hingegen will schocken und verfügt über vier Schläger, wobei einer davon schwer erreichbar am Tischende in einer Extraebene liegt. Der biedere Fußballflipper »Kick Off« spielt sich ähnlich langweilig, wie sein symmetrischer Aufbau aussieht. Dagegen birgt der »Jailbreak«-Tisch einige



Der »Jailbreak«-Flipper ist hier in 3D zu sehen.

nette Ideen, wie gegenläufige Schläger und witzige Animationen im Punktefeld.

Während die 3D-Flipper auf einen Bildschirm passen, scrollen die Tische im 2D-Modus. Eine Ausnahme ist die besonders hohe Super-VGA-Auflösung von 800 mal 600 Bildpunkten. Die Tastenbelegung entspricht dem üblichen Standard: Mit den Shift-Tasten werden die Schläger bedient, per Leertaste am Tisch gerüttelt oder getiltet und via Pfeiltaste die Kugel ins Spiel gebracht. Zusätzlich können Sie mit den Shift-Tasten die Lampenreihen manipulieren, in dem Sie die Lämpchen im Uhrzeigersinn neu positionieren. Außer in Farbe dürfen Sie optional auch monochrom flippern. Verschiedene Neigungswinkel der Tische beeinflussen die Spielgeschwindigkeit. Außer der Anzahl der Kugeln pro Spiel (drei oder fünf), läßt sich auch die im Multiballspiel (bis zu zehn) vorab festlegen. (ms)

## MONIKA STOSCHKE



So etwas hat uns geteilt, wie Bumper aus Watte: eine Videofunktion beim Flippern. Wer um alles in der Welt sollte sich für alte Flipperdurchgänge interessieren? Was bestenfalls bei einer Billard-Simulation Sinn macht, nämlich den Lauf einer Kugel in aller Ruhe nochmal zu analysieren, ist beim Flippern mehr als überflüssig. Statt dessen hätten sich die Programmierer lieber um eine einwandfreie physikalische Umsetzung bemühen sollen. Die Kugel bleibt auf den 3D-Tischen trotz abgeschaltetem Sound, 16 MByte RAM und höchstem Neigungswinkel selbst am Pentium 90 behäbig. Spielspaß kommt lediglich in 2D ab 320 mal 400 Pixeln auf, aber das gab es in anderer Schachtel schon vor einem Jahr. Zudem klingt weder das spielbegleitende Gedudel, noch die chaotische Musik direkt von CD berauschend. Glücklicherweise hat 21st schon eine Menge ordentlicher Flipper produziert, so daß man nicht unbedingt auf diesen Ausreißer zurückgreifen muß. Nur Sammler können dieser »Simulation« vielleicht noch was abgewinnen, ich nicht.

### PINBALL 3D-VCR

Hersteller:	21st Century Entertainment	Hardware:	1 2 3 4 5
Betriebssystem:	MS-DOS	Sprache:	Deutsch
Anzahl der Spieler:	Einer bis Acht (an einem PC nacheinander)		

Präsentation: <input type="radio"/>	Spieltiefe: <input type="radio"/>	Multiplayer: <input type="radio"/>
Ausstattung: <input type="radio"/>	Komfort: <input type="radio"/>	Übersetzung: nicht v.

### PC PLAYER PERSONALITY

BORIS: ★★	HEINRICH: –	FLORIAN: ★
JÖRG: ★	MONIKA: ★	HEINRIK: ★



Bei flacher Darstellung (hier 320 mal 400 Pixel) wird in fast allen Auflösungen gesckollt.

Preisliste  
anfordern!  
kostenlos u.  
unverbindlich.



Nur in  
**46485 Wesel**  
Am Spaltmannsfeld 16  
Bestellen oder abholen!  
Öffnungszeiten:  
Mo-Fr 9.30-18.30  
Sa 9.30-14.00

# Software-Versand

CD-ROM	
7th Guest	DA 19,99
11th Hour	DA 99,99
3 D Lemmings	DA 84,99
3 D Pinball	DA 84,99
5th Musketeer	DV 87,99
Amor David	DV 84,99
Arch of Alliance	DV 84,99
Across the Rhine	DV 84,99
Alien	DV 89,99
Alien Odyssey	DV 89,99
Alone I, 2. dark T.	1-3DV 89,99
ATF Aids Tactical Fighter	DV 84,99
Batman Forever	DA 75,99
Battle Isle 3	DV 64,99
Battle Race	DAX77,99
Battliscruiser 3000	ADV 64,99
Beaves & Butthead	DA 64,99
Bermuda Syndell	DV 69,99

**Bestell-Telefon:**  
Tel.: (02 81) 9 52 98-0  
Fax: (02 81) 9 52 98-10

Big Red Racing	DA 69,99	Millenia	DV 59,99
Bling	DV 59,99	Mission Critical	DV 59,99
Brieflauf	DV 49,99	Monopoly	DV 59,99
Braindead 13	DV 64,99	Myst	DV 64,99
Burning Steel 4	DV 64,99	NBA Jam Tournament	DA 79,99
Cassara 2	DV 69,99	NBA Live 95	DV 79,99
Carrier Strike Force	DV 64,99	Need for Speed	DV 79,99
Championship Manager	2DV 89,99	NHL Hockey 95	DV 79,99
Chewy ESC from F5	DV 59,99	Panzergeneral 2	DA 69,99
Chronomaster	DA 74,99	Pax Imperia 2	DV LV
Civilisation 2000	DV 89,99	PGA Tour Golf 96	DA 79,99
Clock	DV 89,99	PGA Tour Golf 96 Data	DV 89,99
Comic Zone	DV 49,99	Phantasmagoria	DV 79,99
Command & Conquer	DV 79,99	Pinball Wizard 2000	DA 67,99
Comm. & Cong. Data	2DV 29,99	Pitfall / Wind. 95	DV 74,99
Command Aces Win 95DV	DA 74,99	Pole Position	DV 74,99
Conqueror A.D. 1086	DV 74,99	Police Quest SWAT	DV 74,99
Conquest of New World	DV 79,99	Prince of Persia 1+2	DA 47,99
Cronicle of the Sword	DV 74,99	Pro Pinball the Web	DA 49,99
Crusader No Remorse	DV 79,99	Psycho Detective	DA 72,99
Cyberia 2	DV 69,99	Psycho Pinball	DV 69,99
Cybergame	DV 74,99	Quake	DV LV
Disaster	DV 79,99	Ran Soccer	DV 74,99
Darker	DV 74,99	Ran Trainer 2	DV 69,99
Deep Space Nine	DV 64,99	Ravenproject	DV 59,99
Der Druidenzirkel	DV 64,99	Rayman	DA 64,99
Der Planer 2	DV 69,99	Rebel Assault 2	DV 79,99
Der Seelensturm	DV 67,99	Red Ghost	DV 79,99
Descent 2	DV 84,99	Riddle of Master LU	DV 87,99
Descent 2 Missionen	DV 84,99	Ridge Racer	DV 69,99
Destruction Derby	DA 84,99	Ripper	DV 79,99
D-Info	DV 34,99	Rise of the Robots 2	DV 74,99
Die Fugger 2	DV 74,99	Rivers of Dragon	DV 67,99
Die Siedler 2	DV 74,99	Schleichfahrt	DV 77,99
Dileworld	DV 74,99	Sea Legends	DV 74,99
Duke Nukem 3 D	DV 77,99	Sens. World of Soccer	DV 74,99
Dungeon Keeper	DV 84,99	Shamara	DV 69,99
Eathworm Jim Win 95DV	DA 64,99	Shock Shock	DV 64,99
Eathworm Jim 1 + 2	DV 64,99	Shine	DV 64,99
Entomorph:Pat. D.	DA 69,99	Shivers	DV 74,99
Extreme Games	DA 49,99	Silent Hunter	DA 69,99
Extreme Pinball	DA 49,99	Silent Hunter	DV 69,99
Finally General	DV 69,99	Sim City 2000 Comp.	DV 89,99
Flights 96	DA 74,99	Sim Isle	DV 79,99
Fighter Duel	DA 67,99	Sim Tower	DV 74,99
Flugsimulator 5.1	DV 109,99	Sim Town	DV 64,99
Form. One Grand Prix	2DV 97,99	Simon the Sorcerer 2	DV 59,99
Frankenstein	DV 84,99	Kit. T-Shirt	DV 59,99
Fräulein A. Schach	DV 124,99	Space Marines	DV 74,99
Gabriel Knight 2	DV 77,99	Star Gate	DV 44,99
Gender Wars	DV 69,99	Star Trek 3 Final Unity	DV 69,99
Gene Wars	DV 79,99	Steel Panther	DV 69,99
Grand Prix Manager	DA 84,99	Stonekeep	DA 84,99
Handball 5	DA 79,99	Super Star Wars	DV 59,99

**Versandbedingungen:**  
Ab DM 250,- Portofrei - Vorkasse DM 6,90 pro Paket  
Bei Nachnahme DM 10,50 pro Paket zzgl. Nachnahmegebühr  
Für bestellte und annahmeverweigte Ware berechnen wir DM 15,- pauschal!

## Unsere Hit's!

**Conquest of the new world**  
Deutsche Version  
nur DM **78,99**

**DESCENT 2**  
Deutsche Version  
nur DM **78,99**

**Cyberia 2**  
Deutsche Version  
nur DM **69,99**

**Die Fugger 2**  
Deutsche Version  
nur DM **74,99**

**Die Siedler II**  
VERBODEN, VICI  
nur DM **74,99**

**Gabriel Knight 2**  
Deutsche Version  
nur DM **77,99**

**Formula One Grand Prix 2**  
Erscheinungstermin ca. Mitte April  
Deutsche Version  
nur DM **97,99**

**Riddle of Master LU**  
Deutsche Version  
nur DM **87,99**

**Master of Antares**  
Deutsche Version  
nur DM **84,99**

**Kombination: Formula One Grand Prix 2 + Thrustmaster T2 Lenkrad**  
nur DM **319,99**

**Terra Nova**  
Deutsche Anleitung  
nur DM **69,99**

**Civilisation 2000**  
Deutsche Version  
nur DM **89,99**

**Warcraft II**  
Deutsche Version  
Anfang Mai, Vorbestellung empt.  
nur DM **24,99**

**Der Knüller!**  
**Shannara**  
Deutsche Version  
DM **69,99**

CD-ROM		weitere Angebote	
Syndicate 2 / Wars	DV LV	Sim Earth	DV 34,99
T.F.X. 2000 Eurofighter	DV 79,99	Sim Life	DV 34,99
Teamfight	DV 84,99	Simon the Sorcerer 1	DV 29,99
Terra Nova	DA 69,99	SSN - 21 SeaWolf	DV 29,99
Terminator Future Shock	DV 79,99	Soccer Kid	DV 19,99
The Dark Eye	DV 79,99	Spice Hunt	DV 29,99
The Dig	DV 77,99	Space Quest 4	DV 29,99
The Hive	DA 64,99	Star Trek 1	DV 24,99
This means War	DV 84,99	Star Trek 2	DV 24,99
Thunderhawk 2	DV 74,99	Strike Command - Data	DA 29,99
Trafficker SVGA	DV 79,99	Syndicate Plus	DV 29,99
Tilt	DA 51,99	System Shock	DV 29,99
Towpore Gold	DV 34,99	T.F.X.	DA 29,99
Time Gate/Night Chase	DV 77,99	Theme Park	DV 29,99
Tomcat Alley	DV 51,99	U.F.D.	DV 39,99
Torrid Passage	DV 64,99	Ultima 7 Compil.	DA 29,99
Transport Tycoon deluxe	DV 84,99	Ultima Underworld 1+2	DA 29,99
Trivial Pursuit	DV 74,99	Wing Armada	DA 29,99
UEFA Champion League	DAX74,99	Wing Comm: 2+Data	DA 29,99
Vollgas	DV 79,99		
Warcraft 2	DV 74,99		
Warcraft 2 Data	DV 24,99		
Warhammer	DV 69,99		
Warrior vs. Comanche	DV 74,99		
Westwood Completion	DV 74,99		

**Wir führen Spielelösungen der Firma Hint-Shop 1490**

Zubehör	
Original Soundblaster	169,99
16 Value P&P	169,99
Logitech Wingmann ext.	89,99
Micros, Sideshow 3 D Pro	89,99
Gravis Joystick Analog Pro	49,99
Gravis Game Pad	34,99
4 Button	34,99
Gravis Gripp Pad System einhält:	
4-Player Game Interface und	
2 Pads mit 8 Button	
Inclusive NHL Hockey 95	179,99
deutsch	
Gravis Gripp Pads:	
2 Pads je 8 Button	59,99
Thrustmaster-Produkte	
Thrustmaster Lenkrad T2	229,99
incl. Gas u. Bremse	
Thrustm. Joystick Mark II	129,99
Thrustm. WCS Mark II	179,99
Thrustm. Joystick F16	239,99
Programmierbar	
Thrustm. Footpaddles	199,99
CD-ROM Mitsumi	199,99
FX 400 E-DE	149,99
CD - RDM Goldstar	229,99
Blach Speed E-DE	229,99

**Wir führen Sony Play-Station Spiele**  
und Zubehör in großer Auswahl!

**Händleranfragen erwünscht!**

**Probleme?**  
Sie haben Probleme mit der Installation Ihrer Software?  
Kein Problem, denn wir lassen UNSERE KUNDEN nicht im Regen stehen! Insider wissen, bei Konfigurationsproblemen Call&Play HOTLINE anrufen und nach "Frank Klink" fragen. Und wenn Sie sich noch einfach mal ausreden wollen, dann anrufen. Hotline 02 81-9 52 98 13. Auch in Sachen Hardware helfen wir gerne!

DV = Spiel und Anleitung deutsch - DA = Anleitung deutsch  
EV = voll englisch - LV = in Vorbereitung  
x = Spiel war bei Redaktionsschluss noch nicht am Markt  
Für Druckfehler keine Haftung! Irrtümer u. Änderungen vorbehalten!



# ABUSE

Harte Action, kleine Puzzles, dicke Waffen, Netzwerk-Modus und ein flexibler Level-Editor... klingt doch verdächtig nach einem vertrauten 3D-Spiel? Doch »Abuse« ist eine neue Mutanten-Aufräumaktion mit Seitenansicht und innovativer Steuerung.

**J**a ja, die Gen-Techniker. Erst ändern Sie die Farbe von Karotten, dann isolieren Sie das Gen, welches beim Homo Sapiens für die Aggressionen zuständig ist. Der kleine Panikmacher bekommt den Kosenamen »Abuse« (»Mißbrauche«) verpaßt und wird prompt in finsternen Experimenten eingesetzt. Der übliche geringfügige Zwischenfall passiert (Laborant blättert gedankenverloren in der neuen PC Player und kippt dabei ein Cocktailglas mit hyperaktiven Abuse-Kulturen um... oder so ähnlich). Alle Insassen der unterirdischen Forschungsanlage verwandeln sich prompt in Mutanten, denen Tischmanieren und andere zivilisierte Errungenschaften fremd sind. Blutrünstig durch die Gänge streifend, halten die Kreaturen nach Dpfen Ausschau. Futter in spe stellt unser Held Nick Vrenna dar, der als einziger gegen die Abuse-Seuche immun ist. Selbstlos macht er sich auf den Weg durch 20 Levels, um die Menschheit zu retten.



Die dickste Explosion im ganzen Spiel – übrig bleibt von den Mutanten nicht mehr viel.



Diese Szene veranschaulicht die Vorteile der Maus/Tastatur-Kombisteuerung. Während wir nach links rennen, zielen wir mit dem Fadenkreuz nach rechts, um auf Verfolger zu schießen.

Denn nur durch Erreichen des weit entfernten Kontrollsektors kann er verhindern, daß die Abuse-Erreger in den Trinkwasser-Kreislauf geraten.

Diese hübsche kleine Geschichte klingt nach dem typischen Background für ein 3D-Actionspiel. Stellen Sie bitte unverzüglich das Gähnen ein – Abuse ist nämlich ein 2D-Actionspiel! Auf den ersten Blick fühlt man sich an Jump-and-Runs erinnert. Wir sehen das Geschehen von der Seite; unser Held

läuft per Keyboard-Steuerung nach links und rechts, macht fröhliche Hopser und aktiviert Türschalter, Teleporter oder anderes

Gerümpel. Der Kniff an der Sache: Während Sie mit einer Hand die Cursor-Tasten bedienen, klebt die andere stets an der Maus. Damit stellen Sie nämlich die Schußrichtung ein; das Fadenkreuz kann in 24 verschiedene Neigungen positioniert werden. Mit der linken Maustaste wird geschossen, die rechte löst eine Spezialfähigkeit aus: Das Aufsammeln von



Dank vorübergehender Flugfähigkeit hat unser Held den Teleporter am Ende dieses Abschnitts erreicht.



Super VGA gibt es nur im integrierten Editor – im Spiel selbst müssen Sie mit der normalen VGA-Auflösung Vorlieb nehmen.

## IM VERGLEICH

	Präsentation	Spieldiefe	Ausstattung	Komfort	Multiplayer	Übersetzung
ABUSE	+	+	+	+	+	nicht v.
Cybermage	+	+	+	+	nicht v.	nicht v.
Duke Nukem 3D (Shareware)	+	+	+	+	nicht v.	nicht v.
Earthworm Jim 2	+	+	+	+	nicht v.	nicht v.





Vorletzter Level: Im Eltempo fliehen wir vor der Feuerwand.



Der Editor ist nichts für schwache Nerven, dafür läßt sich Abuse aber auch komplett in LISP umprogrammieren.

Chip-ähnlichen Gebilden befähigt unseren Helden zum extra-schnellen Sauseschritt, läßt ihn fliegen oder erhöht sein maximales Lebensenergie-Konto gar auf magische 200 Prozent.

Die Maus-und-Tastatur-Kombi ist etwas gewöhnungsbedürftig. Notorsche Rechtshänder fangen sich nach längerem Spielen schon mal einen sanften Krampf in der linken Pranke ein. Aber da muß man durch – nicht nur, weil es allmählich immer besser klappt, sondern auch mangels Alternativen. Umdefiniert wird bei der Steuerung nichts, basta. Etwas nachsichtiger waren die Programmierer beim Schwierigkeitsgrad. Vier Stufen stehen zur Wahl; außerdem befinden sich in jedem Level mehrere Stationen, an denen Sie den Zwischenstand speichern dürfen.

Von den sieben Waffen-Slots am unteren Bildschirmrand ist anfangs nur einer gefüllt. Der Standard-Laser ist unser treuer Begleiter; im Spielverlauf füllen wir das Arsenal zusätzlich mit Granaten, Flammenwerfern, einem »Todes-Frisbeek« und anderen Kleinigkeiten auf. Sie dürfen stets zwischen den Waffen umschalten, was angesichts der knapp dosierten Munition auch ratsam ist. Die durchschlagkräftigen Kaliber hebt man sich lieber für besonders fiese Stellen auf – Sie kommen noch früh genug. Nur der Laser funktioniert zur Not auch ohne Munition; allerdings gibt er dann kein Dauerfeuer-Stakkato von sich, sondern nur traurige Einzelplops. Sehen Sie sich deshalb in den Levels auch nach getarnten Bonuskammern um. Ein kühner Sprung oder Schüsse gegen eine unscheinbare Wand – schon entdeckt man ein Depot, in dem auch die begehrten Herzen gerne gebunkert werden. Sie haben bei Abuse nur ein Leben und starten mit 100 Prozent Energie. Jeder eingesteckte Treffer zieht an diesem Vorrat, doch Herzen-Konsum powert unseren Helden wieder auf. Netter Service: Verlieren Sie das Bildschirmleben, springen Sie automatisch an den Punkt zurück, an dem Sie zuletzt gespeichert hatten – und das mit frisch aufgefüllter Vitalität.

Wenn Sie statt anonymen Mutanten mal Ihren Abteilungsleiter

mit einem Raketenwerfer konfrontieren wollen, bietet der Netzwerk-Modus reichlich Gelegenheit dazu. Bis zu acht Spieler nehmen sich in eigens designierten Multi-Player-Levels gegenseitig aufs Korn. Ganz kühne Naturen wagen sich gar an den Level-Editor. Das Erfinden eigener Stufen erfordert nicht wenig Geduld und Spucke, da von der Gegnerverteilung bis zu den Auswirkungen der Schalter einiges berücksichtigt werden muß. Durch das freundliche File-Format kann man recht einfach Levels mit anderen Abuse-Käufern austauschen. Von diesem Titel gibt es auch eine abgespeckte Shareware-Fassung des Programmerteams Crack Dot Com. Unser Text bezieht sich auf die kommerzielle Vollversion, die von Origin angeboten wird. (hl)



## HEINRICH LENHARDT



Die Nachwuchs-Nukern draußen im Lande werden erst mal grummeln, denn der flache Plattform-Look von Abuse ist nicht unbedingt spektakulär. Bei der Hintergrundgrafik gibt es wenig Abwechslung. Die vielen grau- und braun-Töne rühren aber nicht daher, daß der Grafiker Liebeskummer hatte. Die dezenten Lichteffekte – nicht nur bei Explosionen – kommen so besser zur Geltung. Trotzdem hätte man den Background schöner pinseln können; da hat mein alter Amiga schon besseres gesehen.

Die Optik nimmt man angesichts der originellen Steuerung gerne in Kauf. Die Spielbarkeit ist gut, wenngleich an einigen Stellen der hohen Mutanten-Dichte nur durch blindes Granatenwerfen beizukommen ist. Gut inszeniert sind sie ja, die Auftritte der kleinen Ekelpakete: Just dann, wenn man es am wenigsten erwartet, brechen ein paar wild kreischende Monster aus der Wand. Daraus spannend. Auch der Levelaufbau verdient Respekt. Die »Puzzles« sind schlicht gestrickt, aber alle paar Stufen kommt eine neue Designidee ins Spiel. Wer das Konzept voll auslutschen will, kann sich mit dem komplexen Level-Editor so manche Nacht um die Ohren schlagen.

Abuse wirkt anfangs nur mäßig tasinierend, aber man spielt sich richtiggehend rein. Weder das Büffeln von dicken Anleitungen noch ein High-End-Pentium sind Spielspaß-Voraussetzungen. Ein dynamisches Jump-and-Shoot, das erklärte 3D-Puristen aber kaum hinterm Kanonenrohr hervorlocken wird.

Mit raschen Mausmanövern drehen Sie das Fadenkreuz. Das Helden-Sprite hält seine Knarre in die entsprechende Richtung.

ABUSE		
Hersteller:	Crack Dot Com	Hardware: ● ② ③ ④ ⑤
Betriebssystem:	MS-DOS	Sprache: Englisch
Anzahl der Spieler: Einer bis Acht (Netzwerk)		
Präsentation: ⊖	Spieltiefe: ⊕	Multiplayer: ⊕
Ausstattung: ⊖	Komfort: ○	Übersetzung: geplant
PC PLAYER PERSONALITY		
BORIS: ★★★★★	HEINRICH: ★★★★★	FLORIAN: ★★★★★
JÖRG: ★★★	MONIKA: ★★★	HEINRIK: ★★

# LODE RUNNER – ONLINE

## THE MAD MONKS' REVENGE

Nein, hier tummelt sich kein neuer Lode Runner – die Neuauflage aus dem vorigen Jahr wurde nur nochmal mit neuen Levels und einem Netzwerk-Modus angereichert.

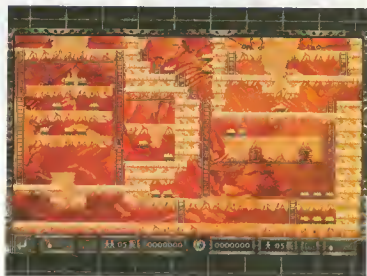
Seit anderthalb Jahrzehnten hetzt der konditionsstarke Lode Runner alias Jake Peril über PC-Bildschirme. Das Spielprinzip ist seit den frühen 80er Jahren bekannt: Bei diesem Climb-and-Run geht es darum, in zahllosen, jeweils einen Bildschirm großen Levels, Schätze einzusammeln. Diese wurden von bösen Buben, sprich rotküttigen Mönchen, geklaut. Über Leitern, Seile, Gruben und Stufen muß der Lode Runner dabei den richtigen Weg suchen und geschickt alle seine Gegner umgehen. Wird er von ihnen erwischt, ist eines der fünf Leben dahin und der Abschnitt geht von vorne los. Das gleiche passiert, wenn er nicht schnell genug aus einer Grube entkommt, oder in eine der neuen gefährlichen Flächen betritt, auf denen tödliche Säure lauert. Mit etwas Glück findet der Held Zuflucht in einem der raren Verstecke oder kann sich durch gezielten Werkzeugeinsatz entziehen. Als Dauerwaffe steht ein Laser-Blaster zur Verfügung, mit dem Jake seinen Verfolgern Gruben »gräbt«, um sie zumindest vorübergehend loszuwerden. Ferner läßt sich das



Jake allein unterwegs. Das glühbare Zeug ist auf der Flucht vor den Mönchen äußerst hinderlich.

Arsenal je nach Level durch eingesammelte Bomben, Fallen, Äxte und ähnliche Nützlichkeiten erweitern. Erst wenn alle Goldvorräte eingesammelt sind, öffnet sich der Ausgang.

Das Konstruktions-Kit ist gleich geblieben, die Bedienung einfach und komfortabel.



Hier rackern zwei Runner: Einer quält sich gerade durch den Schleim, während der andere die Leiter herunterrutscht.

Jake rennt auch hier durch nicht scrollende Grafiken, aber in etwas höherer Auflösung (statt 640 mal 400 Bildpunkten sind es jetzt 640 mal 480). Ein Dutzend verschiedene unterirdische Welten mit 187 Levels warten im Einzelspieler-Modus, wovon 30 neu sind. Für den Zweierbetrieb hat Sierra 150 komplett neue Abschnitte gestaltet. Es sind mehrere Varianten mög-

lich: Zwei Spieler zocken am selben PC, oder zwei Spieler sind über Modem oder Netzwerk verbunden. Auch im Netzmodus dürfen also nur zwei Renner starten. Ob im Duo-Modus gegeneinander oder kooperativ agiert wird, hängt von Ihnen ab. Manche Level sind ohnehin ausschließlich im Teamwork zu schaffen. Die Abschnitte sind einsteigerfreundlich direkt anwählbar. Auf der CD befinden sich jede Menge Audio-Tracks, die Sie auch auf Ihrem Audio-CD-Player abspielen können. (ms)

### MONIKA STOSCHKE



Was bitte hat ein PC-Spieler von einem Lode-Runner-Update für Windows 95 mit neuen Levels und On-Line-Modus, wenn er weder über das passende Betriebssystem noch über Netzwerkananschluß verfügt? Gar nichts! Umso verständlicher, warum: Sierra nach der preiswerteren ersten Version, jetzt eine »umfassende« nachschickt, bei der ein Großteil der Kunden ausgegrenzt wird. Altzuviel verpassen diese, außer verfeinerter Grafik, allerdings nicht, denn die Rasanz der Zweierspielerabschnitte hält sich in Grenzen. Egal ob man im Team oder gegeneinander spielt: Manche der vielen Levels sind schlicht langweilig. An einigen unfairen Stellen wuseln beispielsweise unmittelbar am Start so viele Gegner herum, daß jeder Versuch gleich zu Beginn im Keim erstickt wird. Da ist man froh über die Möglichkeit, die Abschnitte anwählen zu können. Zugegeben, das Spielprinzip ist in Ordnung, daran mäkelt auch keiner herum, ebenso wenig am Konstruktions-Kit. Als Level- oder Missiondisk für DOS und Windows 3.1 wäre das Ganze wohl sinnvoller und preiswerter gewesen.

### LODE RUNNER – ONLINE

Hersteller: Sierra | Hardware: ① ② ③ ④ ⑤  
Betriebssystem: Windows 95 | Sprache: Englisch  
Anzahl der Spieler: Einer bis Zwei (PC, Modem, Netzwerk)

Präsentation: + | Spieltiefe: ○ | Multiplayer: -  
Ausstattung: ○ | Komfort: - | Übersetzung: nicht v.

### PC PLAYER PERSONALITY

BORIS: \*\*\* | HEINRICH: \*\*\* | FLORIAN: \*\*  
JÖRG: \*\* | MONIKA: \*\* | HENRIK: \*

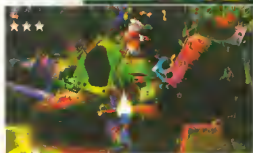
# JOHNNY BAZOOKATONE

Nach Earthworm Jim wartet das nächste farbenfrohe Jump-and-Run auf die PC-Spieler. Bei Johnny Bazookatone spielt auch die Musik eine Schlüsselrolle.

Die Story von »Johnny Bazookatone« ist derart haarsträubend, daß man sie am besten in zwei Sätzen erzählt: Der fiese El Diablo hat vor einem Rockkonzert Johnnys Bandmitglieder entführt und dessen Lieblingsgitarre »Anita« geklaut. Also muß sich der Elvis-Verschnitt durch fünf Spielwelten bewegen, um seine Kumpels und das Instrument wiederzufinden. Johnny Bazookatone ist als Umsetzung eines Konsolenspiels darauf ausgelegt, entweder mit der Tastatur oder mit einem Gamepad mit vier Knöpfen durch die Welten gelenkt zu werden. Mit einem Joystick ist die Steuerung unerträglich und wird deswegen vom Hersteller auch nicht empfohlen. Zu den Spielumgebungen gehören so einladende Szenarien wie ein Gefängnis, ein Krankenhaus (mit Leichenhalle) und ein verwunschenes Hotel. Jede Welt hat etwa drei, grafisch ebenfalls unterschiedliche Level.

So unfreundlich sich die Welten präsentieren, so mies verhalten sich auch die Gegner mit denen Sie zu tun haben. Recht unvermittelt tauchen die Bösewichte sowohl hoch in Baumkronen, als auch tief aus Grüften auf und saugen empfindlich am Energievorrat, wenn Johnny nicht schnell genug seine dauernd »geladenen« Bazooka-Gitarre sprechen läßt. Manche der Gegner lassen sich so nicht beseitigen; sie erwarten eines der Objekte, die der Musiker unterwegs eingesammelt hat. Wo wir bei Sammeln sind: Auf-

Rechts oben sehen Sie einen violetten Sprungpilz. Verschiedene Farben lassen Johnny unterschiedlich hoch springen.



Der letzte Level ist besonders schrill und verwirrend gestaltet.

gepickte Notenschlüssel bringen Punkte, alle Tausend Punkte gibt es ein Extraleben und wer die Regenbogen-Noten in der richtigen Reihenfolge aufnimmt, darf einen Bonusraum betreten. Auch andere genreübliche Extras wie ein Continue oder zusätzliche Extraleben fehlen nicht. Neben Höpfgelegenheiten in Form von Pilzen die wie Trampoline funktionieren,

gibt es zur Fortbewegung auch Teleporter und Aufzüge, für die erst eine Kurbel gefunden werden muß. Die Befreiung eines seiner Musikerkollegen bringt Johnny pro Level fette Extrapunkte. Im letzten Abschnitt einer Welt wartet einer von vier ektlog-motzigen Zwischengegnern, am Ende natürlich El Diablo selbst. Nach Verlust eines Lebens muß der jeweilige Level von vorne begonnen werden.

(ms)

## MONIKA STOSCHKE:



Das Beste an diesem Spiel ist die Musik – aber war es das schon? Daß im Rockmusiker eine Holdenfigur versteckt ist, beweist unser hauseigener Stanginator, doch hier wird das Potential völlig verschent. Inklusiv der unpassend knuddeligen Grafik sind die Levels nie origineller, als die anderer durchschnittlicher Plattformkollegen. Die Figur ist ganz witzig animiert, aber was nützt das bei unfairer Feindattacken? Wieso ist Johnny so oft zur Unbeweglichkeit verbannt (Laufen und Schießen schließen sich aus)? Solche Mankos fordern eigentlich ein faireres Umgehen mit dem Spieler, als nur drei Leben und ein einziges Continue zu gönnen. Warum wurden nicht mehrere Schwierigkeitsgrade spendiert? Bis zum ersten Paßwort ist es ebenso weit wie schwer. Es macht überhaupt keine Laune, einen halbieren Abschnitt zimal von vorne zu durchlaufen. Da schiebt man doch lieber gleich die beigelegte Audio-CD ins Laufwerk und genießt die Musik pur. Aber da könnte man sich ja gleich eine Platte seiner Lieblingsgruppe kaufen, statt dieses unterdurchschnittlichen Spiels.

## JOHNNY BAZOOKATONE

Hersteller: U.S. Gold | Hardware: 1 2 3 4 5  
Betriebssystem: MS-DOS | Sprache: Deutsch  
Anzahl der Spieler: Einer

Präsentation: ☐ | Spieltiefe: ☐ | Multiplayen: nicht v.  
Ausstattung: ☒ | Komfort: ☐ | Übersetzung: nicht v.

## PC PLAYER PERSONALITY

BORIS: \*\* | HEINRICH: \*\* | FLORIAN: \*  
JÖRG: \*\* | MONIKA: \*\* | HENRIH: \*

# BATMAN FOREVER

**Superhelden haben's schwer: Sie müssen Supergangster mit handfesten Argumenten und Rätselraten aus dem Verkehr ziehen.**

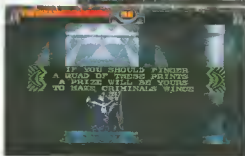
**D**ie Comics haben den Kultstatus schon vor Jahren erreicht, die drei Kinofilme um den langjährigen Superhelden Batman können da nicht mithalten. Der Fledermausfreak und sein Begleiter Robin haben es in »Batman Forever« mit dem Oberschurken Two-Face zu tun, der vom listigen Riddler unterstützt wird. Acht große Levels wollen durchstößt werden, damit es zur großen Konfrontation wie im Hollywood-Streifen von Joel Schumacher kommt.

Batman Forever wurde ursprünglich für Videospielekonsolen geschrieben und ist daher für den typischen PC-Spieler eher ungewohnt. Batman und sein Kumpel beherrschen vier verschiedene Schläge und Tritte sowie etliche Spezialmanöver, um das typische Waffenarsenal eines Superhelden anzuwenden. Dazu müssen Sie schnell und flüssig die Richtungstasten und Schlagknöpfe drücken, was mit einem guten Gamepad und vier Buttons machbar ist, auf dem Keyboard aber zur Quälerei ausartet. Erfreulicherweise sind die Levels fair aufgebaut, so daß nach einigen Einheiten in Batmans Trainingshalle die ersten Gegner locker aufgemischt werden. Deren Angriffsmuster sind bald durchschaubar, variieren aber immer wieder und werden stetig schneller. Am oberen Bildschirmrand informiert ein Balken über die Lebensenergie von Batman und seinen Gegnern, die ebenso wie der Comic-Held gemeine Waffen wie Kettensägen oder Elektroschocks einsetzen.

Damit das Leben als Fledermaus nicht zu hart wird, stößt der maskierte Bruce Wayne gelegentlich auf Bonussymbole, die ihn mit neuer Energie, mehr Zeit oder Waffen versorgen. Apropos Zeit: Manchmal muß Batman gegen die Uhr kämpfen und beispielsweise rechtzeitig eine Bombe entschärfen. Dann bleibt nur wenig Zeit übrig, die Levels gründlich zu studieren und Ihnen entgehen einige Abschnitte, die gefunden werden könnten.



Zu zweit prügeln sich Batman und Robin erfolgreich mit den Schurken.



Die Befreiung der Geisel stellt Batman vor ein neues Rätsel.

Batman besitzt standardmäßig seinen Baterang, den er an Vorsprüngen einhaken kann und so über Abgründe schwingt bzw. in höher gelegene Etagen klettert. Mit gezielten Würfeln an die Decke kann er aber auch Bonussymbole lockermachen, die sich manchmal als Gegner entpuppen. Der

Baterang dient ebenso wie beispielsweise die Schallbombe auch dem Aufspüren von Geheimtüren, die manchmal nicht gerade logisch angebracht sind und schlicht erraten werden müssen. Für weitere Kopfnüsse sorgen die Rätsel des Riddlers, die oft mit Wortspielen Hinweise auf gesuchte Objekte geben.

Besonders witzig sind die beiden Modi für zwei Spieler, in denen Batman und Robin entweder gemeinsam oder gegeneinander arbeiten dürfen. Hier sollten Sie in jedem Fall zwei Gamepads besitzen, da die Tastatur kläglich versagt. Dank einiger zusätzlicher Teamwürfe kommt schnell Freude auf, außerdem werden so wichtige Extras wie die Continue-Symbole im Teammodus freundschaftlich geteilt. (fs)

## FLORIAN STANGL



Acclaim hat erst vor kurzem ein ähnliches Spiel mit den Superhelden Spiderman und Venom veröffentlicht, das für Batman Forever nichts gutes erahnen ließ. Doch Vorurteile beiseite: Die Fledermausgrüßel hat deutlich mehr Gehalt als die magere Filmvorlage.

Größtes Handicap ist die sehr komplexe und nicht immer glücklich gelöste Steuerung, die zusammen mit dem knackigen Schwierigkeitsgrad für eine längere Übungsphase sorgt. Freunde des Genres erwartet dann aber eine geschickte Mischung aus Action und Puzzles, die durchaus motivierend ist. Nur zu gerne würde man mal den Hologramm-Köder oder die Raketenstiefel testen und kämpft sich so verbissen durch die umfangreichen Levels.

Schön wäre es gewesen, wenn man zwischendrin speichern und die Levels gezielt anwählen dürfte. So bleibt der Showdown zwischen Batman und Two-Face wohl vielen Spielern vorenthalten.

### BATMAN FOREVER

Hersteller: Acclaim | Hardware: 1 2 3 4 5  
Betriebssystem: MS-DOS | Sprache: Englisch  
Anzahl der Spieler: Einer bis Zwei (an einem PC)

Präsentation: ☐ | Spieltiefe: ☐ | Multiplayer: ☐  
Ausstattung: ☐ | Komfort: ☐ | Übersetzung: nicht v.

### PC PLAYER PERSONALITY

BORIS: \*\* | HEINRICH: \*\* | FLORIAN: \*\*  
JÖRG: \*\* | MONIKA: \*\* | HENRIK: \*\*





# Komm mit runter, wenn Du Dich traust! Descent 2.

## DESCENT 2

"Wenn Sie wirklich tief in eine Spielwelt eintauchen wollen, ist Descent 2 die neue Referenz."

Boris Schneider,  
PC Player 4/69  
Werlinke 7/95  
(4/5 Player)

Jetzt beginnt der absolute Höllentrip Deines Lebens. Auf 5 neuen Planeten und 30 neuen Levels erlebst Du Dinge wie nie zuvor. Schwindelerregende 360° 3D-Grafiken und Full Motion Filmsequenzen sorgen für den Sturzflug Deines Lebens.

Erhältlich für PC CD-ROM.

"Der Höhenflug durch Descent 2 überzeugt: kein anderes 3D-System ist intelligenter als der Action-Knaller von Interplay." Peter Steinlechner, PCW 7/95



Interplay™

DISTRIBUTED BY  
**AKKlaim**  
Entertainment GmbH



Technische Voraussetzungen: IBM oder 100% kompatibel, 486DX50, 8MB RAM (16 unter Win95), 25-MB Festplatte, empfohlene Pentium Prozessor, 16MB RAM, SVGA Grafikkarte, Joystick, Stereo 16Bit Soundkarte mit General Midi

# SUPER STARDUST

Im Weltraum nichts neues: »Super Stardust« ist der x-te »Asteroids«-Klon mit auf-fallend wenig Eigeninitiative.

Die Überreste von Planeten, gemeinhin als Asteroiden bekannt, haben schon immer die Phantasie der Menschen beschäftigt. Manchmal plumpsen sie in alten Hollywood-Schinken auf Mutter Erde, manche beherbergen außerirdische Artefakte und ganz andere Exemplare trudeln boshaft auf ein kleines Raumschiff zu. Na, fällt der Groschen? Genau, im letzten Fall ist natürlich »Asteroids« gemeint, das immerhin schon 16 Jahre auf dem Buckel hat und seitdem Programmierer mit bescheidenen Anregungen unterstützte.

Gametek's »Super Stardust« ist unübersehbar bei Ataris Klassiker geklaut, allerdings zeitgemäß aufgemacht und mit einer 3D-Einlage zwischen den Etappen aufgepeppt. Das Spielprinzip ist bekannt: Ein kleines Raumschiff wird vom Spieler gedreht und dann mit kurzen Schüben gegen die eigene Trägheit beschleunigt; anders als bei »Wing Commander« & Co. werden hier relativ realistisch die physikalischen Verhältnisse in der Schwerelosigkeit nachgestellt. Das Hauptaugenmerk gilt den großen Gesteinsbrocken, die mit der bordeigenen Laserkanone zerbröckelt werden. Die großen Trümmer teilen sich in kleine, diese wieder in noch kleinere, bis irgendwann alle Asteroiden vernichtet sind – oder der Spieler hat vor lauter kleinen Felsbrocken keinen Platz mehr, um auszuweichen.

Jede Kollision zehrt an der vorhandenen Energie; ist die Balkenanzeige auf Null, vergeht der Raumer in einer prachtvollen Explosion und Sie müssen auf eines von bis zu vier Ersatzschiffen ausweichen. Solange es genügend Energie gibt, dürfen Sie einen nützlichen Schutzschild aktivieren, der die kleinen Planeten ebenfalls zerstört. Wenn Sie übrigens mehr Zeit zum Abräu-



Neu an Gametek's »Asteroids«-Klon ist dieser Tunnelmodus, der zur Aufbesserung des Punktekontos dient.



Farbenprächige Explosionen können das altbackene Spielprinzip nur wenig auffrischen.

men eines Levels benötigen, als die Programmierer Ihnen zudachten, machen fiese Raumschiffe das Leben schwer.

Hat man eine aus mehreren Levels bestehende Etappe geschafft, folgt eine Bonusrunde, in der Sie mit dem Raumschiff durch einen dreidimensionalen Tunnel jagen. Ähnlich wie bei »Novastorm« wird eine vorberechnete Animation abgespielt, in die Bonussymbole, Asteroiden und Minen eingeblendet werden. Das

Manövrieren mit Joystick oder Tastatur ist im Gegensatz zu den normalen Levels einfacher, da der Gleiter ohne Verzögerungen reagiert. Einfaches auf- und abbewegen auf der rechten Bildschirmseite reicht im Prinzip aus. Die Etappen lassen sich übrigens durch Paßwörter anwählen, ebenso wie die einzelnen Level. Allerdings müssen Sie diese komplett räumen, um weiterzukommen; die Reihenfolge ist egal.

Grafisch holt Gametek aus dem angestaubten Spielprinzip mit farbenprächtigen Explosionen noch einiges raus, auch der Sound überzeugt dank kräftiger Techno-Tracks. Abgesehen von diversen Extras, die Sie im Weltraum auf sammeln dürfen, gibt es aber nicht viel neues zu entdecken. (fs)

## SUPER STARDUST

Hersteller: Gametek | Hardware: ① ② ③ ④ ⑤  
Betriebssystem: MS-DOS | Sprache: Deutsch  
Anzahl der Spieler: Einer

Präsentation: ○ | Spieltiefe: ○ | Multiplayer: nicht v.  
Ausstattung: ○ | Komfort: ○ | Übersetzung: nicht v.

## PC PLAYER PERSONALITY

BORIS: ★ | HEINRICH: ★ | FLORIAN: ★  
JÖRG: ★★ | MONIKA: ★ | HENRIK: ★

## FLORIAN STANGL



Der Shareware-Markt ist voller Asteroids-Klone, die beileibe nicht schlechter sind als Gametek's wenig aufregendes Produkt. Originell ist Super Stardust deshalb nicht gerade, selbst die anderswo schon öfter gesehene Tunnelsequenz peppt das 16 Jahre alte Spielprinzip nicht wesentlich auf.

Moderne Techno-Sounds und bunte Farben reichen nicht aus, den erwähnten Spieler vor den Bildschirm zu locken. Abwechslung ist Mangelware und wirklich neue Ideen fehlen ebenso wie flottere Extras, mit denen das Raumschiff ausgerüstet wird.

# MISTA BOOMBASTIC!

Sound System Maestro 32/96 SE  
Ab sofort für DM 399,-\*

Enhanced IDE Schnittstelle.

- Effektprozessor (MPX) mit Hall und Chorus auch für FM (nur MAESTRO 32/96).
- ... smooth ...

2 MPU401™-MIDI-Schnittstellen, 32 MIDI-Kanäle (nur MAESTRO 32/96).

volles Plug & Play, Installation auf nicht PnP-Motherboards komplett über Software. ... fantastic!

- integriertes GS-Wavetable mit 393 Klängen, 4MB-ROM (MAESTRO 16/96, 343 Sounds in 1 MB), 32stimmiger FM-Synthesizer (OP+\*) auch für ältere Spiele

- zusätzlicher Wavetable-Connector zum Aufrüsten (MAESTRO 16/96) oder Erweitern (MAESTRO 32/96).
- Mista I/O-Box ...

„Der MIDI-Klang der Maestro ist eine Klasse für sich (...). Der Analogteil dieser Karte brachte die Maßstäbe an den Rand ihrer Auflösung. Produkt: Beste Dokumentation im Test, zur Nachahmung empfehlen.“

**CHIP**  
**TIP**  
April 1996

- Video-Eingang für Line-Geräte, 1 Stereo-Eingang für regelbare Linegeräte oder Stereo-Mikrophone (nur MAESTRO 32/96), 1 mono-Mikrophone-Eingang, 1 Stereo Ausgang mit schaltbarem Vorverstärker.

FullDuplex-Modus (gleichzeitiges Aufzeichnen und Wiedergaben von DigitalAudio bis 48kHz), Hardware-(De-)Kompression.

KARSTADT

1&1

BEM!

HOT

PC  
SPEZIALIST

Q&A

Sie sehen, die neuen MAESTROS bieten an sich schon Technik satt. Aber zu einer bombastischen Hardware gehört auch gute Software und sinnvolles Zubehör; so haben wir uns mit der 'crème de la crème' deutscher Softwareschmieden zusammengetan, um Ihnen ein Maximum an Einsatzmöglichkeiten bieten zu können.

Zur 32/96 gibt's zum Beispiel 'Cubasis Audio Light' - Stereo HarddiskRecording kombiniert mit 32 MIDI-Spuren und Notendruck. Aber auch die Nicht-Musiker unter Ihnen mixen sich den Hit für die ganze Familie einfach selbst: Mit Circle Elements SE von BestService

- einer der innovativsten CD-ROM's am Markt. Und als wäre das noch nicht genug, gibt's dazu sogar Mikrofön und MIDI-Kabel - Da rappelt's im Karton!

Nicht zu vergessen Ihr Service bei TerraTec: Neben einem Jahr Garantie auf alle Produkte bieten wir Ihnen kompetente Unterstützung am Telefon, aktuelle Treiber via BBS (auch ISDN) und InterNet, sowie Garantieabwicklung direkt beim Hersteller ohne lange Wartezeiten. Und auch deutsche Handbücher, ausführlich und leicht verständlich, gehören bei uns einfach mit dazu.



TerraTec Electronic GmbH  
Sleyler Straße 75  
41334 Netetal  
Telefon: (02157) 81790  
Telefax: (02157) 817922  
<http://www.TerraTec.de>

Das SoundSystem MAESTRO 32/96 gibt's ab sofort für DM 499,-\* im Komplettpaket mit Software, Audiokabel, Mikrofön und MIDI-Kit. Unsere MAESTRO 16/96 kommt mit der MusicStation, CircleElements SE, Audiokabel und Boxen für nur DM 299,-\* daher und ist außerdem als 'SE'. Version ohne Zubehör sogar schon ab DM 249,-\* zu haben.

\*unverbindliche Preisempfehlung

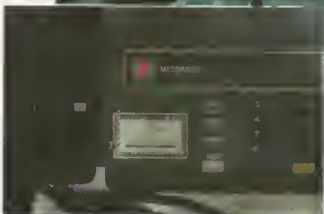
# BAD MOJO

**Kafka meets PC: Im wohl ungewöhnlichsten Adventure der letzten Jahre verwandeln Sie sich in eine Küchenschabe.**

**K**eine Lust mehr auf Arbeit, sondern lieber mit einem Koffer voller geklauter Dollarnoten nach Mexiko abhauen? Davon haben Sie schon immer heimlich geträumt? Dann sollten Sie »Bad Mojo« (übersetzt etwa »Böses Karma«) spielen, vielleicht überlegen Sie es sich noch einmal anders.

In einem heruntergekommenen Gebäude nahe San Francisco sitzt Dr. Roger Samms, Wissenschaftler mit Spezialgebiet Schädlingsbekämpfung, vor besagtem Geldkoffer und One-Way-Ticket nach Südamerika. In diesem Moment klopft sein nervtötender Vermieter an die Tür, um die monatliche Zahlung einzutreiben. Ist der aufdringliche Kerl abgewimmelt, will Samms nur noch ein von Mama geerbtes Medaillon einpacken. Kaum hat er es in der Hand, wird er sekundenschnell in eine Küchenschabe verwandelt.

Haben Sie dieses kafkaeske Erlebnis aus dem Video-Intro verdaut, befinden Sie sich mitten in einem Küchenschaben-Simulator mit Puzzle-Elementen. Als lebensgroßer (auf einem 15-Zoll-Monitor) Schädling krabbeln Sie tastaturgesteuert durch schmutzige 3D-Szenarien. Die Grafiken bestehen aus digitalisierten



Meist ist alles ganz nah und groß, wie dieses Faxgerät.

Diese Art von Überblick wird dem tapferen Insekt nur selten gegönnt.

Fotos, die geschickt mit Bildern aus einem 3D-Programm verknüpft und angereichert wurden. Wenn Ihre Schabe am Bildrand angelangt ist, wird auf eine andere Szene umgeblendet, die nahtlos an die vorherige paßt. Allerdings können Sie

auch durch die kleinsten Ritzen und Spalten mitten im Bild krabbeln und landen dann in neuen Räumen, dem Inneren von Gegenständen, in Abflußrohren, sprich, einer Menge von Orten, die nie ein Mensch zuvor gesehen hat. Dabei sollten Ihre Geschmacksnerven einiges aushalten. Die Wohnung ist nicht die sauberste, so daß Sie unter anderem an kaugummibeklebten Tischoberseiten, besudelten Herdwänden oder glitschigen Toilettendeckeln entlang laufen. Dadurch wird das Spiel regelrecht dreidimensional und beschränkt sich nicht einfach auf den Fußboden. Die Navigation fordert Ihr Gedächtnis.

Das Leben einer Küchenschabe ist gefährlich und deswegen meistens nur kurz. Jedes der sechs Zimmer in dem Haus hat seine eigenen Tücken. Viele der Widrigkeiten gibt es wohl in jeder Wohnung: Ertrinken in verschütteten Getränken, Verbrennen auf einem heißen Heizungsrohr, Spinnennetze und gefräßige Katzen. Es warten aber auch ekligere Todesarten, wie die Ratte in der Mausefalle, die fast (aber eben noch nicht ganz) tot ist. Harmlose Hindernisse müssen einfach nur weiträumig umgangen werden. Abschreckende Beispiele im gleichen oder benachbarten Bild alarmieren Sie vor vielen Gefahren. Wer gut aufpaßt, hat



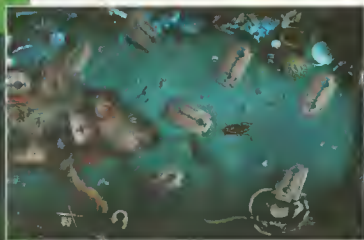
Die Licht- und Schatteneffekte tragen viel zur Atmosphäre bei, die den Spieler in das Wesen einer Schabe versetzt.



Die Schabe ist viel unterwegs: zu Wasser, zu Land und sogar in der Luft!







Gefräßige Gegner müssen effektiv ausgeschaltet werden.

faire Überlebenschancen. Wenn Sie zusehen mußten, wie eine Schweschterschabe von der Ratte gefressen wurde, werden Sie kaum in ihre Nähe krabbeln. Weitere Gemeinheiten sind unter anderem Fliegenleim, Insektizide und ausgelaufene Farbe. Mal müssen Sie Ihren Schützling nur geschickt durch klebrige Insektenfallen lenken, manchmal ist jedoch die Verwendung von Hilfsmitteln notwendig.

Da so eine Schabe keine Hände hat, haben die Programmierer konsequenterweise keine Menüs eingebaut. Sie können lediglich Gegenstände mit der Kraft der ganzen Schabe anschieben. So drücken Sie einen Kronenkorken an die richtige Position, damit er als Brücke dient. Mit diesen Verschiebetricks können Sie eine erstaunliche Menge von Aktionen durchführen, sogar Geräte lassen sich an- und ausschalten. Durch diese Reduktion auf das reine Steuern per Cursortasten wird der Spieler niemals aus der Phantasiewelt gerissen. Lediglich die Speicherfunktion erinnert an ein klassisches Adventure. Von ihr sollten Sie oft Gebrauch machen, denn die Schabe hat nur begrenzt viele »Leben«. Nach fünf tödlichen Fehlern ist Ihr Spiel beendet.

Auf Ihren weiten Wegen müssen Sie ein gutes Raumgedächtnis entwickeln, da es weder Übersichtskarten, noch Abkürzungen gibt. Aufmerksame Krabblen erhalten zwischendurch wertvolle Hinweise. Die Tips kommen von freundlichen Lebewesen, denen Sie begegnen. Wenn Sie diesen helfen, erhalten Sie als Dank eine Zwischensequenz mit mystisch-metaphorischen Hinweisen. Wenn Sie bestimmte Gegenstände betreten, zum Beispiel Fotos oder Zeitungsausschnitte, erwachen diese in kurzen Videosequenzen zum Leben. Diese Rückblenden tragen zur Klärung der mysteriösen Vorgänge bei, denn schließlich hat Ihre Verwand-



Das Orakel erscheint in Videos zwischen den einzelnen Räumen.

lung auch einen Grund. Um das Spiel zu lösen, müssen Sie zwar alle sechs vorhandenen Zimmer erfolgreich durchqueren, dabei aber nicht streng linear und zwangsweise alle Rätsel abarbeiten. Es gibt verschiedene Endsequenzen, die davon abhängen, wie viele Rätsel Sie knacken konnten. (ms)

Manchmal begegnet die Schabe auch Freunden, denen sie helfen muß.



## MONIKA STOSCHEK



Sie hassen Küchenschaben? Ich auch – folglich war ich nicht sonderlich erbaut darüber, daß die Redaktionsjury mich als Tester für dieses Adventure auserkoren hatte. Um so größer war die Verblüffung, als ich mich dabei ertappte, daß ich mir echte Sorgen um das Krabbelier machte. Die erschreckend echt aussehenden Ekelzenarien üben eine ungewöhnliche Faszination aus und vermitteln das Gefühl, mitten im Geschehen zu stecken. Die Animation der Schabe ist dermaßen realistisch, daß man trotz innerer Abscheu vor den abstoßenden Örtlichkeiten weiterspielt. Die Art wie das Tierchen in Echtzeit durch Müllleimer, Essensreste, Abflußrohre, oder Ritzen flitzt, ist technisch brillant. Die Perspektive stimmt immer, egal ob der Weg über die Falten einer Wolldecke führt, oder der Käfer gerade noch zappeind einer Flüssigkeit enttrinkt. Dunkelschaurige Klänge unterstreichen die düstere Schmutzlatmosphäre geschickt. Die soliden Videoclips sind schön kurz, so daß keine Langeweile durch passives Angucken aufkommt. Lediglich ein paar Puzzles mehr hätten es sein dürfen; hat man mal die Denkeise des Spiels kapiert, geht es zu schnell weiter. Vor allem erwachsenen Abenteurern sei diese ungewöhnliche Begegnung der krabbelnden Art wärmstens empfohlen. Frei nach dem Motto: Alles was ich habe, ist meine Küchenschabe.

## BAD MOJO

Hersteller:	Pulse Entertainment	Hardware:	1 2 3 4 5
Betriebssystem:	Windows 3.1 & 95	Sprache:	Englisch
Anzahl der Spieler:	Einer		

Präsentation:	+	Spieltiefe:	○	Multiplayer:	nicht v.
Ausstattung:	○	Komfort:	+	Übersetzung:	geplant

## PC PLAYER PERSONALITY

BORIS: ★★★★★	HEINRICH: –	FLORIAN: ★
JÖRG: ★★	MONIKA: ★★★★★	HENRIK: ★★★★★

# KINGDOM O'MAGIC

Neue Welten braucht das Genre. Sales Curve Interactive konstruierte gleich ein ganzes Königreich für Abenteurer. Phantasie, Witz und Magie sollen den verwöhnten Spieler überzeugen.

Das Team, welches uns die beiden »Rasenmähermann«-Spiele bescherte, betritt mit seiner neuesten Veröffentlichung Pfade, die andere bereits verlassen haben. Eine Mischung aus Adventure und Rollenspiel will (wie die mittlerweile eingestellte Sierra-Serie »Quest for Glory«) den Anhängern beider Genres gerecht werden.

In der 3D-Phantasiewelt von »Kingdom o'Magic« ist so gut wie alles möglich: Hände wachsen aus Köpfen, Lebkuchen sind aggressiv und Kinder werden gar im Käfig gehalten. Auf derlei skurrile Gegebenheiten wurden auch keine normalen Helden losgelassen. Sie wählen also zwischen Sha-Ron, der drallen Magierin, oder Sidney, dem Echsenmann, angeleitet von einem Erzähler entscheiden Sie sich anschließend für eines von drei Abenteuern. Im traditionellen Adventure geht es darum, einen Drachen zu töten. Im Abenteuer »Glorreiche 7/11« hingegen müssen Sie die »Glorreichen Sieben« rekrutieren und die »Flake Town« gegen eine Invasion verteidigen. Die »Bizarre und leicht verworrene Aufgabe« verlangt das Wiederfinden und Entzünden einer verlorenen Lavalampe. Die Stories unterscheiden sich zwar in ihren Zielen, haben aber dennoch jede Menge Parallelen.

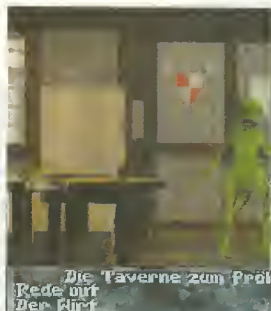
Die Charakterauswahl beeinflusst nur die Lösungswege einiger Puzzles, der grobe Handlungsverlauf bleibt unverändert. Nachteile aus der Wahl des einen oder anderen Wesens entstehen im Spiel nicht, zumal es keine ausbaufähigen Charakterwerte gibt. Dort, wo die Echse beispielsweise durch ihr häßliches Erscheinungsbild ihr Gegenüber verschreckt und anschließend dessen zurückgelassenen Besitz einsteckt, bekommt die sexy Sha-Ron den Gegenstand geschenkt. Dieser wandert ins großzügig aufnahmebereite Inventar, wo sich außerdem die Schriftrollen für Zauberprüche und etwaige Waffen befinden.

Die Aktivitäten der Spielfigur werden mit der Maus gesteuert. Verläßt der Held das aktuelle Bild über einen der (per Icon angezeigten) Ausgänge, wird nicht gescrollt, sondern umgeschaltet. Dafür wird die Spielfigur innerhalb eines Bildes kleiner und größer, je nach Perspektive. Über anklickbaren Stellen »brizzelt« der Cursor wie unter Strom und der Name der ausgesuchten Sache oder Person erscheint. Nach einem Klick mit der linken Maustaste sehen Sie das Aktions-Menü. Es enthält sechs Icons: Nehmen, Benutzen, Sprechen, Zaubern, Kämpfen, Untersuchen. Allerdings sind nur die gerade benutzbaren Symbole aktiv.

Die Charaktere verfügen über magische oder kämpferische Fähigkeiten. Die Charaktere verfügen über magische oder kämpferische Fähigkeiten.



Hier tobt ein Kampf; oben sehen Sie die sehr unkonventionellen Energiebalken.



Neben der ungeniek wirkenden Echse Sidney ist das

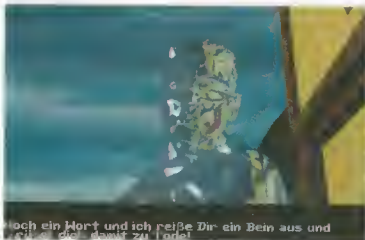


Mit Pech landet Sha-Ron gleich im Knast.

Spiele-Test



Im Inventar befinden sich auch die Zauber-schriftrollen.



Das Wasser ist wütend – in Dialogen sehen Sie detaillierte Portraits.

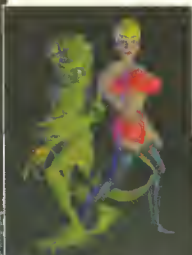
## KINGDOM O'MAGIC

Hersteller: Sales Curve Interactive Hardware: 1 2 3 4 5  
Betriebssystem: MS-DOS Sprache: Deutsch  
Anzahl der Spieler: Einer

Präsentation: + Spieltiefe: ☐ Multiplayer: nicht v.  
Ausstattung: ☐ Komfort: ☐ Übersetzung: ☐

## PC PLAYER PERSONALITY

BORIS: \* REINRICH: - FLORIAN: \*\*  
JÖRG: \*\* MONIKA: \*\*\* HEINRIK: \*\*



Aktionenmenü eingeblendet.

Die beiden Helden: Magierin Sha-Ron und Ehsenmann Sidney.

keiten, die aber nicht statistisch ausgewertet werden. Nur die »Lebenspunkte« werden als Grafik (eine Wirbelsäule mit inneren Organen) oder als Ziffer angezeigt. Auf diesen Energiewert sollten Sie besonders achten, denn bei den unvermittelt erfolgenden Angriffen sinkt er schnell und Ihr Held segnet unweigerlich das Zeitliche. Glücklicherweise verlaufen nicht alle Begegnungen feindlich. In den Unterhaltungen nach dem Klick einen aus drei Sätzen an-Verfahren werden Portraits dargestellt. Wie gehabt erfahren Sie in den Gesprächen Details, die Sie für die Lösungen der Puzzles benötigen. Manchmal ist der Verlauf eines Dialogs spielerisch. Mit etwas Pech landen Sie in einer Sackgasse, aus der Sie nur durch Laden eines früheren Spielstands herauskommen.

Über den positiven Fortschritt bei Ihren Abenteuern werden Sie im Dunkeln gelassen, da es weder einen Punktezähler gibt, noch es einfach zu erkennen ist, wann der Spieler in eine unlösbare Situation geraten ist. Dafür meldet sich ein Erzähler immer wieder mal erläuternd zu Wort. Das magische Königreich ist recht groß und häufiges Speichern ratsam, wobei Sie sich mit spärlichen sechs Save-Ständen begnügen müssen. (ms)

## MONIKA STOSCHEK



Vieles der Kingdom of Magic erweist sich beim genaueren Hinsehen als kurzfristige Illusion. Das gilt nicht nur für die Optik, sondern auch für den Inhalt. Die grobe Grafik hat nur bei heranzugezoomten Portraits eine vergängliche Sternstunde und die Wahl dreier Abenteuer zu Spielbeginn hat fast schon den Charakter einer Mogelpackung. Die drei verschiedenen Stories verlaufen nicht, wie einst bei »Indiana Jones Atlantis«, wirklich verschieden, sondern unterscheiden sich erst gegen Ende.

Mehr echte Rollenspiel-Elemente, wie beispielsweise entwicklungs-fähige Charakterwerte, wären schön gewesen. Ansätze zu schrägem Witz sind da, fallen aber oft der Verliebtheit der Designer für »interne« Gags zum Opfer und erreichen deshalb nicht das Niveau von Vorbildern wie »Discworld« und »Monkey Island«. Endlosgespräche und der geschwätzige Märchenonkel gingen mir ganz schön auf den Wecker. Den letzten Nerv (und meist auch die Spielfigur) töten allerdings die Kämpfe. Sie laufen völlig unmotiviert ab; es bestehen kaum Chancen, um einzugreifen. Rasend logisch sind die Puzzles zwar nicht, haben aber manchmal ganz witzige Lösungen. Für Einsteiger fehlen Orientierungshilfen, um den teils recht wirren Story-Verlauf leichter nachvollziehbar zu machen.

## Jens Dührkop

CoSi Computerspiele/-Simulationen

Postfach 1123 • 23831 Bad Oldesloe

☎ 04531/87821

Spezialversand für komplexe Computerspiele/-Simulationen

Viele Direktimporte aus den USA

Viele Titel mit eigenen deutschen Regelübersetzungen

Eigener Update-Service (natürlich nur für Programme, die bei uns gekauft wurden)

Gery Grigsby

### Steel Panthers

(SSI) Version 1.1

Der Nachfolger des legendären Panzer Strike/ II. Weltkrieg, taktische Ebene (einzelne Panzer, Geschütze, Infanteriegruppen). Mit 60 Szenarien, 9 Feldzügen, Szenariomeditor. Bei uns mit dt. Regelübersetzung! Für IBM (Super-VGA, 8 MB RAM, CD): 99,95 DM

Steel Panthers Szenarium-Disk 1  
11 neue historische Szenarien (Kanlew, Sept. 1943): 19,95 DM

Steel Panthers Szenarium-Disk 2  
20 neue historische Szenarien (Normandie '44, Pazifik): 29,95 DM

Steel Panthers Feldzüge-Disk A  
1 neuer Feldzug (Nordafrika) + 10 neue historische Szenarien (Oknewe): 34,95 DM

Die o.a. Zusatzdisketten für Steel Panthers sind nur mit der US-Version lauffähig!

### 20 Wargame Classics

Sammlung mit über 20 Titeln von SSI und SSG. Bei uns mit deutschen Anleitungen z.B.: Panzer General, War in Russia, Pacific War, Battles of Napoleon, TANKS, Conflict: Korea, Western Front, Sword of Aragon, Panzer Battles. Limitierte Auflage Nur 129,95 DM

### Tigers on the Prowl (HPS)

[Tiger auf dem Schleppfad]

Version 1.25

Sehr detaillierte Simulation von Gefechten an der Ostfront des II. Weltkrieges auf Zugebene. Bei uns mit dt. Regelübersetzung (50 Seiten)! Für IBM (VGA): 99,95 DM

### Panthers in the Shadows

Version 1.13 (HPS)

Taktische Gefechte an der Westfront des II. Weltkrieges. Ähnlich wie Tigers on the Prowl. Bei uns mit dt. Regelübersetzung (53 S.). Für IBM (VGA): 99,95 DM

### Battleground: Ardennes

Kämpfe während der Ardennenoffensive 1944 auf Zug- und Kompanieebene. Mit Editor. Bei uns mit dt. Regelübersetzung! Für IBM (Super-VGA, 4 MB RAM, Windows, CD): 109,95 DM

### Battleground: Gettysburg

Vers. 1.02

Regimentsebene. Bei uns mit deutscher Regelübersetzung! Für IBM (Super-VGA, 4 MB RAM, Windows, CD): 109,95 DM

### New Horizons (Koei)

Pireten, Freibeuter, Entdecker und Händler im 16. Jahrhundert. Bei uns mit dt. Regelübersetzung! Für IBM (VGA, CD): 99,95 DM

### Weitere Titel mit deutschen Regelübersetzungen z.B. Jeweils für PC:

Allied General (SSI) Vers. 1.1 (8MB, Windows, CD): 109,95 DM  
Celtic Tales (Koei), CD: 99,95 DM  
Complete Generals at War (SSI) (VGA, CD): 109,95 DM  
D-Day (Avalon Hill) (Super-VGA, 8MB RAM, CD): 109,95 DM  
Fantasy General (SSI) (8MB RAM, CD): 109,95 DM  
Operation Crusader (Avalon Hill) (Super-VGA, CD): 109,95 DM  
Pacific War Editor (+ Update auf Vers. 1.22): 28,95 DM  
Romeo of the 3 Kingdoms (Koei) (8MB, Windows, CD): 99,95 DM  
Stalingrad (Avalon Hill), sehr umfangreich, über 1.000 Einheiten (Super-VGA, 8MBRAM): 109,95 DM  
V for Victory 4.0 CD: 59,95 DM  
Werlords II Deluxe (SSG) Vers. 2.04 (Super-VGA, CD): 109,95 DM

### Deutsche Regelübersetzungen einzeln z.B.:

High Command: 20 DM  
Pacific War: 20 DM  
Stalingrad: 22 DM  
Tanks: 20 DM  
War in Russia: 20 DM

### Kosims ohne Computer

(Brettspiele), jeweils mit deutscher Regelübersetzung, z.B.:

### BARBARIANS

Römische Feldzüge, Germaneneinfälle usw. an den Nordgrenzen des Römischen Reiches. Mit 4 Spielplänen (je 55 x 85 cm) und 1.000 Countern: 74,95 DM

### Panzerkrieg

Entscheidungsschlachten der Heeresgruppe Süd 1941-44. Mit 1 Spielplan (55x85cm) und 500 Countern: 79,95 DM



Info-Material mit Spielbeschreibungen gegen Einsendung von 3 DM in Briefmarken erhältlich  
Versandkosten:  
Vorauszahlung: 6,80 DM  
Nachnahme: 9,80 DM

# RIPPER

Phantom mit Cyberspace-Anschluß metzelt sich durch ein halbes Dutzend CD-ROMs. Mit-tendrin: digitalisierte Schau-spieler, vorberechnete 3D-Animationen und verzwickte Puzzles.

**D**er Mann hat seinen Beruf verfehlt: Wer soviel Geschick beim Entfernen einzelner Organe demonstriert, wäre der Stolz jedes Metzgereibetriebs. Doch der geheimnisvolle Fremde mit dem lieblichen Kosenamen »Ripper« mordet sich munter durch das New York des Jahres 2040. Selbst hartge-sottene Cops erbleichen angesichts der Hackebeil-Gründlichkeit, mit welcher der Killer seine Opfer zurechtet. Dabei scheint der Ripper ein Auge darauf zu haben, daß seine Untaten in der Öffentlichkeit möglichst breitgetreten werden: Der Reporter Jack Quinlan enthält von ihm Hinweise aus erster Hand. Die Beziehung zwischen Mörder und Medienberichterstätter bekommt eine neue dramatische Note, als Quinlans Freundin das nächste Opfer werden soll. Sie überlebt den Angriff, fällt aber in ein Koma.

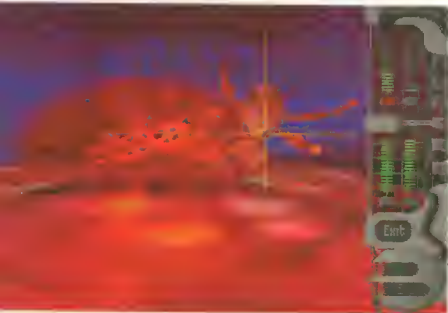


Die Puzzellösungen sind mitunter arg konstruiert: Erst nach dem Umrechnen einer Patentnummer wird klar, welche Zahl an der Registrierkassen-Bastelei erscheinen muß, damit sich die Schublade öffnet.

Die Icons am oberen Bildrand repräsentieren technische Optionen, Inventar & Co. Verschiedene Verben gibt es bei Ripper nicht; hier wird alles »benutzt«.

Die ins 21. Jahrhundert verlegte Kriminalgeschichte ist der neueste Versuch, Filmdramatik und spielerische Genüsse zu vereinen. In der Rolle von Reporter Quinlan puzzeln Sie sich durch sechs CD-ROMs, um der Identität des Täters auf die Spur zu kommen. Um in der Spielwelt herumzugehen, wird ein ähnliches System wie bei »7th Guest« bemüht: Der Cursor verändert sich in einen Richtungspfeil, wenn Sie bestimmte Bereiche des Bildschirms damit berühren. Per Mausklick gehen wir dann in die entsprechende Richtung oder drehen uns um die eigene Achse. Eine vorberechnete 3D-Animation wird abgespielt, bis man schließlich am

Ziel ankommt. Manchmal wird der Mauszeiger auch zur Lupe; dann können Sie einen Gegenstand irgendwie benutzen, vielleicht sogar mitnehmen oder zumindest auf die Schnelle scannen. Was der treue Westentaschencomputer einmal in seinen Speicher befördert hat, läßt sich jederzeit wieder untersuchen. Aufgefüllt wurden die CDs mit insgesamt rund drei Stunden Videosequenzen. Bei Gesprächen mit anderen Charakteren oder beim Auslösen bestimmter Ereignisse werden digitalisierte Filmdips gezeigt. Das Darstelleraufgebot ist recht imposant: so spielt Christopher Walken den Polizisten Magnotta mit einer bewundernswert fiesen Schrülligkeit. Nach »Wing Commander 4« gibt es bei



Im Cyberspace muß man vor erpuzelte Paßwörter eintippen und dann noch virtuelle Monster bekämpfen.

## IM VERGLEICH

	Präsentation	Spieleidee	Ausstattung	Komfort	Multiplayer	Übersetzung
RIPPER	+	+	+	+	nicht v.	geplant
D	+	+	+	+	nicht v.	geplant
Phantasmagoria	+	+	+	+	nicht v.	geplant
The Beast within	+	+	+	+	nicht v.	geplant



# ANMIL of DAWN™

Überraschung: kein anderes Fantasy-Rollenspiel hat in letzter Zeit eine so hohe Wertung kassiert wie Anmil of Dawn. Das Resultat macht einfach Spaß.

Heinrich Lenhardt - PC Player 3/96

„In der Tat, zieht einen vor allem die raffiniert aufbereitete Szenerie und so überzeugt diese 3D-Fantasyrollen eigentlich auf ganzer Linie.“  
 Markus Ziegler - PC Joker 2/96; Wertung 90%

„Sehr sehr viele Stunden voller Unterhaltung sind garantiert.“  
 Boris Sander - PC Power 3/96; Wertung 86%

COMPL  
DEUTSCH



© 1995 Rainbow GmbH, Unterströmkirch 8, 41564 Kamen

Printed in Germany, Eisenberger Straße 34, 49090 Osnabrück, Tel. 0541/712200, Fax 0541/72201

Schwede, ABC SPELSTRESS AG, Ralower Road, CSE 0173 Scriven, Tel. 0617/875300, Fax 0617/875322

Osnabrück, ABC SPELSTRESS, Großhandels GmbH

Vogelberger Wirtschaftszentrum, A-4340 Gloggnitz

71-09320/66510 Fax 05572/66704





Christopher Walken trägt einen ulkigen Hut und demonstriert uns die drei Videomodi. Wahlweise erscheinen die Clips bildschirmfüllend, als kleine Fenster oder »interlaced« mit verringerter Bildzeilen-Anzahl.



Spaß in der Leichenhalle: Würden Sie sich von diesem Typ obduzieren lassen?

Ripper ein Wiedersehen mit John Rhys-Davies. Ausgerechnet bei der am häufigsten agierenden Spielfigur, unserem journalistischen Helden, wurde aber gespart: Ein gewisser Scott Cohen agiert bemüht, aber wenig charismatisch.

Das Untersuchen der einzelnen Schauplätze ist etwas mühselig. Bei den festgelegten 3D-Spaziergängen hält sich natürlich kein ehrgeiziger Grafiker an überschaubare 90-Grad-Schwenks, sondern läßt den Helden mal mehr oder weniger ausschweifend in der Gegend herumlaufen. Die größte Gefahr besteht bei diesem System darin, daß man schlichtweg einen Winkel übersieht, in dem ein wichtiges Detail steckt. Wesentlich probater wurde der Wechsel von einem Gebäude zum anderen gelöst: Anklicken auf dem Stadtplan genügt.

Als wären Schocker-Story und Ausstattung der Schauspieler



Mit der Stadtkarte klicken Sie sich fix zum nächsten Ort. Doch innerhalb der Schauplätze sorgen ausschweifende 3D-Animationen für schnarchige Fortbewegung.

mit drolligen »Mode im 21. Jahrhundert«-Accessoires noch nicht genug an Merkwürdigkeiten, darf bei Ripper auch der Cyberspace bemüht werden. Hier packten die Designer auf Teufel komm raus noch etwas Action rein: Mit einem Fadenkreuz wird auf virtuelle Monster gezielt. Der Schwierigkeitsgrad für diese Actionsequenzen und einige der Puzzle-Logeleien läßt sich in drei Stufen einstellen. Die Programmierer von Take 2 flüchten zudem vier verschiedene Schlußvarianten, bei denen sich jeweils ein anderer Akteur als böser Ripper entpuppt. Der »Replay Value« hält sich in Grenzen. Bei allen vier Wegen sind Story und Puzzles über weite Strecken identisch.

Zu Redaktionsschluß lag uns nur die US-Fassung vor. Da sie keinerlei Untertitel hat und die Schauspieler mitunter einen kernigen Slang dahernuscheln, eignet sie sich nur für Spieler mit sehr guten Englischkenntnissen. Gametek will in diesen Tagen eine komplett deutsche Version auf den Markt bringen.(hl)

### RIPPER

Hersteller:	Take 2/Gametek	Hardware:	● 2 3 4 5
Betriebssystem:	MS-DOS	Sprache:	Englisch
Anzahl der Spieler:	Einer		

Präsentation: +	Spieltiefe: ○	Multiplayer: nicht v.
Ausstattung: ○	Komfort: ○	Übersetzung: geplant

### PC PLAYER PERSONALITY

BORIS: **	HEINRICH: ***	FLORIAN: **
JÖRG: **	MONIKA: **	HENRIK: **

### HEINRICH LENHARDT



Entwarnung vorneweg: Nach dem höllisch miesen »Hell« hat Take 2 bei »Ripper« die Kurve einigermaßen gekriegt. Die Videos haben nicht ganz Wing-4-Niveau, transportieren aber die verzwickte Story ganz gut, ohne allzu aufgesetzt zu wirken.

Im Gegensatz zu so manchem »interaktiven Film« ist der spielerische Gehalt manierlich, geht aber nicht in die klassische Adventure-Richtung. Man fragt sich, welche Witzbolde bloß das New York des Jahres 2040 bevölkern. Egal ob Lebensgefährtin oder ermordeter Erfinder; Jeder Scheim hinterläßt die abenteuerlichsten Konstruktionen und Mechanismen, um seinen Informationsnachlaß zu hüten. Jeden Schritt mit einer (nicht abbrechbaren) 3D-Animation darzustellen, hat massive Nachteile. Ewig und drei Tage irre ich durch gerandete Örtlichkeiten, plappere mir mit diversen Pappnasen die Maus fusselig und malträtiere jeden Gegenstand mit einem Handtaschen-Scanner. Häufig muß man schon besuchte Standorte nochmals abklappern – doch das ist des öfteren mit einem CD-Wechsel verbunden. Nur geduldige Spieler (Typ »Kreuzwörter-Löser«) werden mit diesem bizarren Splatter-Krimi glücklich.

# 215.000 verkaufte Siedler können nicht lügen!

"... dann können sich  
die Freunde strategio-  
behalter  
Wirtschaftssimulation  
auf ein neues Jewel in  
diesem Genre freuen."  
PC Games  
3/96

"Witziger Strategietitel,  
der wie der Vorgänger  
das Potential zu  
großem Schützen hat.  
Dieses Titel sollen Sie  
nicht verpassen."  
MCV  
4/96

"So soll eine  
Fortsetzung aussehen.  
Gratulation an Blue  
Byte die mit den  
Änderungen wieder  
die Lust am Siedler  
erweckt haben und  
nicht das Gameplay  
zum Teufel schicken."

"Die Siedler II soll  
innerhalb der  
nächsten Wochen  
notigfalls fertig und  
eine der aufregend-  
sten deutschen  
Produktionen dieses  
Jahres werden."  
PC Spiel  
4/96



"... und alles hört auf mein Kommando!"

## Release: April 1996!

Blue Byte Software GmbH • Eppinghofer Straße 150 • D-45468 Mülheim a. d. Ruhr • Fax: +49 (0)2 08-4 50 88-99

Weitere Informationen und News zu den aktuellen Blue Byte Produkten erhalten Sie im World Wide Web unter unserer URL: <http://www.blusbyte.de>

# CYBERIA 2

## RESURRECTION

Drei Jahre Tiefkühltruhe und nach dem Auftauen gleich eine halbe Stunde Dauerbeschuß: Zak Kingston gerät in das Kreuzfeuer zwischen Rebellen und einer diktatorischen Firma.

Es war ein hart erkämpfter Sieg: Hacker Zak Kingston stahl aus einem russischen Labor die Wunderwaffe »Cyberia«. Doch dann merkte er, daß sein Auftraggeber, die »Free World Alliance«, alles andere als dankbar war. Zak und die Biowaffe sollten für immer zerstört werden. In einer seltsamen Symbiose kämpften die beiden gegen die Raumstation der FWA. Die Schlacht wurde gewonnen, der Krieg aber verloren, denn Zak/Cyberia stürzten kurz darauf auf die Erde. Im Abspann des Spiels »Cyberia« war nur noch zu hören, wie ein Rettungstrupp auf die beiden stößt und sie per Hubschrauber abholt.

Natürlich setzt die Fortsetzung genau an dieser Stelle ein: Zak sieht, wie ihn ein Hubschrauber per Rettungskran abholt, dann wird alles schwarz. Die Augen öffnet unser Held erst drei Jahre später, als ihn eine Rebellin namens »Major« aus einem Kältetank befreit. Bösewicht Dr. Corbin von der FWA hat Zak und Cyberia voneinander getrennt und Zak eingefroren. Jetzt will er die Biowaffe in das Trinkwasser einer Stadt einschleusen - die Bevölkerung wird zu unfreiwilligen Versuchskaninchen. Es gibt nur eine Person, die eine Verseuchung verhindern kann: Zak, dessen Blut die Cyberia-Antikörper enthält. Doch um die zu extrahieren und zu vervielfältigen, müssen Zak und Major

das Labor von Dr. Corbin finden. Der Ort des Labors kann wiederum nur über einen Computer im schwer bewachten Hauptquartier der FWA enttarnt werden, doch bis man dort ist, stellt sich noch ein dringendes Problem: Wie können Zak und Major aus dem Kühlhaus fliehen?

»Cyberia 2: Resurrection« ist wieder eine Mischung aus 3D-Ballerspiel und Adventure, wobei beide Spielelemente durch vorberechnete 3D-Grafikkliips realisiert werden. Das hat Vor- und Nachteile. Positiv fällt die detailreiche Darstellung auf, welche mit perfekt animierten 3D-Landschaften und wirklichkeitsnah aussehenden Panzern, Personen oder Flugzeugen glänzt. Der größte Nachteil ist natürlich die eingeschränkte Bewegungsfreiheit, da Sie nur den Weg gehen oder fliegen dürfen, der als Animation auf der CD gespeichert ist.

Im Gegensatz zum Vorgänger dürfen Sie in Cyberia 2 nur noch den Schwierigkeitsgrad für die Actionsequenzen in drei Stufen bestimmen. Der Tüftelfaktor der Rätsel bleibt stets gleich. Die Szenen spielen sich bei jedem Versuch anders, da die eingeblendeten Gegner per Zufall bestimmt werden; Reaktionsgeschwindigkeit und nicht Auswendiglernen sind entscheidend. Um die Anforderungen an den Spieler in Grenzen zu halten, mar-



Im düsteren Tunnel muß Zak schwer bewaffnete Buggies, fliegende Motorräder und Minen beseitigen.



der Labor von Dr. Corbin finden. Der Ort des Labors kann wiederum nur über einen Computer im schwer bewachten Hauptquartier der FWA enttarnt werden, doch bis man dort ist, stellt sich noch ein dringendes Problem: Wie können Zak und Major aus dem Kühlhaus fliehen?

»Cyberia 2: Resurrection« ist wieder eine Mischung aus 3D-Ballerspiel und Adventure, wobei beide Spielelemente durch vorberechnete 3D-Grafikkliips realisiert werden. Das hat Vor- und Nachteile. Positiv fällt die detailreiche Darstellung auf, welche mit perfekt animierten 3D-Landschaften und wirklichkeitsnah aussehenden Panzern, Personen oder Flugzeugen glänzt. Der größte Nachteil ist natürlich die eingeschränkte Bewegungsfreiheit, da Sie nur den Weg gehen oder fliegen dürfen, der als Animation auf der CD gespeichert ist.

Im Gegensatz zum Vorgänger dürfen Sie in Cyberia 2 nur noch den Schwierigkeitsgrad für die Actionsequenzen in drei Stufen bestimmen. Der Tüftelfaktor der Rätsel bleibt stets gleich. Die Szenen spielen sich bei jedem Versuch anders, da die eingeblendeten Gegner per Zufall bestimmt werden; Reaktionsgeschwindigkeit und nicht Auswendiglernen sind entscheidend. Um die Anforderungen an den Spieler in Grenzen zu halten, mar-



Die gerenderten Charaktere wirken oft steril und leblos wie Schaufensterpuppen.



Dieses Puzzle lösen Sie durch simples Nachspielen einer Tonfolge.

### CYBERIA 2: THE RESURRECTION

Hersteller:	Virgin	Hardware:	1 2 3 4 5
Betriebssystem:	MS-DOS	Sprache:	Deutsch
Anzahl der Spieler:	Einer		

Präsentation:	Spieltiefe:	Multiplayer:
Ausstattung:	Komfort:	Übersetzung:

### PC PLAYER PERSONALITY

BORIS: **	HEINRICH: ***	FLORIAN: **
JÖRG: **	MONIKA: ***	HEINRIK: **





Der Vorteil der Animationen von CD-ROM liegt auf der Hand: Spielgrafik (links) und Zwischensequenz wirken wie aus einem Guß.

kiert das Programm automatisch gegnerische Gleiter, Fahrzeuge und Geschütztürme mit bunten Zielmarkierungen. Deswegen sieht der Spieler oft die aufwendigen 3D-Objekte gar

nicht, da man aufgrund des rasanten Spieltempos sofort auf jede Markierung feuert und bestenfalls die Explosionswolke erkennt. Den ersten Level müssen Sie zwar noch zu Fuß bewältigen, doch schwingen Sie sich dann in ein Fahrzeug, das Ihre Begleiterin mal kurz wausgeborgt hat, um aus der gegnerischen Basis zu fliehen. Da sich Ihnen enorm viele Flugzeuge, Buggies und Minen in den Weg werfen, informiert eine Schadensanzeige am unteren Bildrand, wieviele Treffer das Vehikel noch einstecken kann. Neben dem gepanzerten Buggy sitzen Sie im weiteren Spielverlauf auch in einem Flugzeug und einem Schiff. Gesteuert wird immer von Major, Sie bedienen nur die Bordkanonen. Wie schon beim Vorgänger dürfen Sie keine Spielstände speichern; vielmehr legt das Programm nach jeder absolvierten Sequenz einen automatischen Spielstand an, so daß Sie nach dem Durchspielen auch jeden Punkt des Spiels direkt anspringen können.

Neben zahlreichen Levels, in denen Sie einfach nur punktgenau das Zielkreuz mit Maus oder Joystick bewegen müssen, tauchen immer wieder Missionen auf, in denen Sie Zak persönlich mit der Tastatur steuern dürfen. Diesmal sehen Sie diese Adventure-



Die Übermacht an Gegnern verlangt schnelle Reflexe und einen gesunden Daumen fürs Dauerfeuer.



Das Programm legt automatische Spielstände an, so daß Sie schon bewältigte Level gezielt anwählen dürfen.

Räume nicht aus der Vogelperspektive, sondern blicken über Zaks Schulter. Die Bewegungen sind nicht völlig frei wie etwa bei Duke Nukem. Sie können nur an wenigen bestimmten Stellen in einem Raum stehenbleiben und dort eine neue Richtung einschlagen. Auch hier gilt es, Gefahren rechtzeitig zu erkennen, um nicht schnell einen weiteren Bildschirmtod zu sterben.

Das Programmerteam Xatrix ist dem Cyberia-Spielprinzip treu geblieben und hat die Adventure-Einlagen auf kleine Denksportaufgaben beschränkt. Das reicht vom wenig originellen Nachtippen eines akustisch und optisch vorgetragenen Codes bis zum Suchen des richtigen Wegs zur nächsten Spielstation. Adventurefreunde brauchen sich wenig Hoffnung auf »richtige« Puzzles zu machen, es gibt nicht einmal ein Inventar. (fs)

## FLORIAN STANGL



In den Punkten Story und Spielwitz ist Cyberia 2 tatsächlich schlechter als sein Vorgänger; verglichen mit der aktuellen Konkurrenz fällt der Unterschied noch krasser aus. Die Grafik ist trotz doppelter CD-Zahl nur wenig verbessert worden. Die »Schaufensterpuppen«, die bei Dialogen nicht mal richtig die Lippen bewegen, verlieren ihre Glaubwürdigkeit durch die relativ schlampige deutsche Synchronisation. Sinnige Dialoge wie »Das Ding fährt sich wie ein Springbrett!« - »Was ist ein Springbrett?«, das klischeehafte Gezanke von Zak und Major: Die Texte dürften auch im Original nicht sehr viel besser sein. Am meisten vermisse ich die geniale Musik von Thomas Dolby aus Tell Eins; hier ertönt Computerspiele-Massenware.

Spielerisch gehen mir die endlosen Ballersequenzen ziemlich auf den Geist: Erst muß man sechs Level lang ballern, dann traut sich mal das erste Mini-Puzzle auf den Screen, dann wird wieder geballert. Von der fehlenden Logik will ich ganz absehen, mit der Zak und Major mehrere tausend Hubschrauber, Panzer und andere Gegner zerlegen. Zu guter Letzt ist in den »Steuere Zak«-Szenen zu oft Auswendiglernen angesagt: Ein falscher Schritt und die Sequenz startet von vorn.

## IM VERGLEICH

### CYBERRIA 2

Präsentation	Spielfriede	Ausstattung	Komfort	Multiplayer	Übersetzung
Duke Nukem 3D	+	+	nicht v.	+	nicht v.
Rebel Assault 2	+	+	nicht v.	+	geplant
Wetlands	+	+	nicht v.	nicht v.	nicht v.

# SPACE BUCKS

Nach dem nur mäßig erfolgreichen »Outpost« wagt Sierra nun erneut einen Vorstoß in den Weltraum. Mit der Echtzeitstrategie »Space Bucks« soll mehr Begeisterung geweckt werden.

**S**cience-fiction: Im 24. Jahrhundert sind die verschiedenen Zivilisationen der Galaxis in der Lage, mit Überlichtgeschwindigkeit zu reisen. Nicht nur die Menschen versuchen, eine Vormachtstellung im Rennen um die besten Handelsrouten zu erlangen. Ihre Aufgabe bei dieser Wirtschaftssimulation ist es, mit Ihrem Unternehmen bis zur übernächsten Jahrhundertwende die erfolgreichste Transportgesellschaft der Galaxis zu werden. Dazu vertreten Sie die Interessen einer der fünf beteiligten Rassen. Ihre Wahl beeinflusst zum einen, mit wem Sie gut Freund sind, zum anderen, wo die Forschungs- und Handelsschwerpunkte Ihrer Zivilisation liegen.

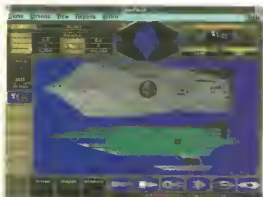
Ihre Grundausrüstung besteht aus einem Raumschiff und Raumhafen auf Ihrem Heimatplaneten. Je nach Schwierigkeitsgrad verfügen Sie außerdem über ein gewisses Startkapital. Um überhaupt eine Transportflotte einsetzen zu können, bemühen sich die Wettbewerber natürlich zuerst um Landegenehmigungen auf anderen Planeten, erst dann werden Handelsrouten etabliert. Aus der Hauptübersichtskarte sind neben allen bisher erschlos-



Die Ausbaumöglichkeiten eines Planeten hängen davon ab, auf welcher der sechs Entwicklungsstufen er steht.



Der Hauptbildschirm: Die farbigen Linien zeigen die Handelsrouten der Unternehmen.



Für den Schiffsbau wird auf dem Planeten ein Hangar benötigt.

senen Planeten (samt Betten, Oberflächenstruktur und Entwicklungsstufen) auch die Landerechte und die Schiffe auf ihren jeweiligen Routen zu sehen. Der zunächst vorrangige Ausbau von Schiffen und Raumhäfen, sowie das optimale Auslasten der eingesetzten Transporter, geht in eigenen Menüs von statten. Über eine Menüleiste starten Sie weitere Aktionen – beispielsweise Schiffe erwerben, zusätzliche Unterhändler einstellen oder verdeckte Aktionen (z.B. Sabotage) einleiten. Unerwartete Ereignisse wie Überfälle oder Defekte am mobilen oder immobilien Firmenbesitz durchkreuzen gelegentlich Ihre Pläne. Zwischendurch informieren Einblendungen und Videosequenzen über den Stand der Dinge. Auch aus zahlreichen Statistiken entnehmen Sie, wie es um Ihr Unternehmen bestellt ist. Sie können jederzeit speichern. (ms)

MONIKA STOSCHKE

★★★★

Space Bucks schlägt sich wacker im engen Feld der Wettbewerber. Ein ordentliches Handbuch und die recht vernünftige Bildschirm-einteilung erleichtern den ersten Zugang zu dieser Rangerei um Raumtransportwege. Obwohl die vorliegende Simulation keineswegs oberflächlich bleibt, finden sich dank verschiedener Schwierigkeitsgrade auch Einsteiger im Wettbewerb zurecht, ohne gleich Pleite zu gehen. Dennoch ist das Spiel auch für Könner komplex genug, denn diese werden sich über zutalgenerierte Universen beim Neustart freuen und ihre Freude an der Vielzahl von Statistiken haben. Die unterschiedlichen Rassen sind zwar ganz eintalreich gestaltet, aber ein paar mehr zur Auswahl hätten nicht geschadet (»Master of Orion« bietet das Doppelte). Dafür ist die Grafik ordentlich und Zwischensequenzen sowie Videos geraten dank angemessener Länge nicht nur zum Selbstzweck. Alles in allem landet Space Bucks über dem Durchschnitt.

Die Videos erscheinen ebenso wie die Info-Screens in Fenstern.

SPACE BUCKS			
Hersteller:	Sierra	Hardware:	1 2 3 4 5
Betriebssystem:	Windows 3.1 & 95	Sprache:	Englisch
Anzahl der Spieler:	Einer		
Präsentation:	<input checked="" type="radio"/> Spieltiefe: <input type="radio"/>	Multiplayer:	nicht v.
Ausstattung:	<input type="radio"/> Komfort: <input type="radio"/>	Übersetzung:	geplant
PC PLAYER PERSONALITY			
BORIS: ★★	HEINRICH: ★★	FLORIAN: ★★	
JÖRG: ★★	MONIKA: ★★★	HEINRIK: ★★★	

INFOGRAMMES  
ENTERTAINMENT

präsentiert:

Neu

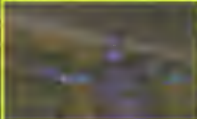
Den ersten Teil der neuen Adventure-Saga

Paris 1995, unzählige Fragen stellen sich plötzlich dem amerikanischen Studenten William Tibbs nach der unheimlichen



Begegnung mit Wolfram, dem teuflischen Mönch aus dem 14. Jahrhundert. Warum verfolgt

Wolfram ihn bis in die Gegenwart und entführt seine Verlobte in die Vergangen-



heit? Wie ist dies überhaupt möglich? Was verbindet ihn mit dem Schicksal der letzten Tempelherren...?

Um seine Freundin zu retten, muß er durch das TIME GATE zurück in das Jahr 1929, doch hier beginnt das Abenteuer erst wirklich. In mehr als 300 düsteren Szenarien mit beeindruckenden 3D-Mappings und Cou-

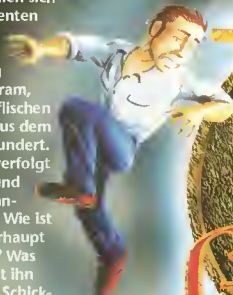


randshading begegnet William in über 1000 3D-Echtzeit Animationen 40 verschiedenen Charakteren mit

Intelligent Movement in den Kampfsequenzen. Wird er sich gegen die Mächte der Dunkelheit durchsetzen können; das unglaubliche Geheimnis entschlüsseln und in seine Zeit zurückkehren...?!

Systemanforderungen:  
IBM PC oder 100% kompatibel,  
486 DX II 66 MHZ  
8 MB RAM  
Doublespeed CD-ROM  
Laufwerk

Betriebssystem:  
MS DOS und Windows



# TIME GATE

Chapter One

# KNIGHT'S CHASE



Infogrames Entertainment GmbH

Im Mediapark 5b · 50670 Köln



INFOGRAMMES  
ENTERTAINMENT



CD-ROM



# PGA EUROPEAN TOUR

Europäische Profis golfen auf europäischen Plätzen. Rein spielerisch ist bei der jüngsten »PGA Tour Golf«-Version aber alles beim alten geblieben.

Laise hör' ich den Eimer klappen: Electronic Arts ist wieder unterwegs, um eine Erfolgsmaschine kräftig auszumalen. Kaum hat man seiner Golf-Simulation »PGA Tour« den 96er-Update gegönnt und den Zusatzkurs »Spanish Bay« herausgebracht, da steht schon der nächste Ableger vor der Clubhaustür. »PGA European Tour« heißt der Sprößling. Und der ist kein schabiges Add-On, sondern ein eigenständiges Hauptprogramm und in entsprechend hochpreisigen Geldvertilgungs-Gefilden heimisch.

Die drei simulierten Golfplätze stammen aus Irland, England und Deutschland (Gut Kaden bei Hamburg). Die neun PGA-Profis, von denen es digitalisierte Spielfiguren gibt, wurden ebenfalls nach der neuen geographischen Präferenz ausgewählt. Selbst das Programmerteam stammt aus Europa. Electronic Arts entwickelte diese PGA-Folge nicht in Nordamerika, sondern vertraute sie den englischen Vielseitigkeits-Künstlern Intelligent Games (»SimIslex«) an.



Ein Chip für die Nachwelt: Schöne Schläge lassen sich speichern und per Replay aus zwei Perspektiven begutachten.

PGA European Tour als »neues« Programm zu bezeichnen, fällt schwer. Bei Steuerung und Standard-Features hat sich nichts getan. Wie gehabt hält man die sich bewegenden Markierungszeiger durch gutes Timing in einer kreisförmigen Anzeige fest. Erwischt man exakt die Mitte, geht der Ball mit 100 Prozent Power schnurgerade auf die Reise. Die vom Hersteller versprochenen »europäischen Wetterbedingungen« wirken sich meist drastisch aus: In Norddeutschland, Irland und England ist es gerne windig und regnerisch. Wer sich von schnellen Grüns und heftigen Böen nicht irri-

Hoher Wiedererkennungswert: Der Langer Bernhard steht als Spielfigur bereit. Mit »Gut Kaden« ist sogar ein deutscher Golfplatz bespielbar.



Irischer Frühling herrscht beim Abschlag auf dem »K-Club«. Die Steuerung und der Spielablauf dieser Golfsimulation entsprechen aber dem US-Vorgängerspiel »PGA Tour '96«.

tieren lassen will, schaltet den Wettereinfluss kurzerhand ab. Nur im Turniermodus widersetzt sich die Meteorologie Ihrem regulierenden Zugriff.

Bis zu vier Spieler treten zu einer Runde an. Entweder legen Sie einen eigenen Golfer an oder Sie wählen einen der neun PGA-Profis, die als digitalisierte Spielfiguren für Abwechslung sorgen. Drei Schwierigkeitsgrade stehen zur Wahl. Je einfacher der Level, desto geruhsamer können Sie Ihre Mausclicks ansetzen. (hl)

## PGA EUROPEAN TOUR

Hersteller: EA Sports | Hardware: ●●●●●  
Betriebssystem: MS-DOS | Sprache: Englisch  
Anzahl der Spieler: Einer bis Vier (an einem PC)

Präsentation: + | Spieltiefe: + | Multiplayer: ○  
Ausstattung: ○ | Komfort: + | Übersetzung: nicht v.

## PC PLAYER PERSONALITY

BORIS: \*\*\* | HEINRICH: \*\*\*\* | FLORIAN: \*\*  
JÖRG: \*\* | MONIKA: \* | HEINRIK: \*\*

## HEINRICH LENHARDT

★★★★★

Da konnte die Buchhaltung wohl die Wartezeit bis »PGA Tour '97« nicht aushalten? Anders kann ich mir einen derart uninspirierten Ableger der soliden Goltserie nicht erklären. PGA European Tour spielt sich ähnlich gut wie sein Vorgänger, ist aber überflüssig wie ein Kropf. Wegen des Austauschs von Spielfiguren und Kursen verbrachte ich doch nicht einen weiteren Hunderter.

Da die drei europäischen Golfplätze kaum tasinieren und die neuen Digi-Spielfiguren technisch matt wirken, ist die European Tour unterm Strich schlechter als PGA '96. Wer letzteres Programm schon hat, kauft lieber eine Zusatzkurs-CD.





# D

**Der Arzt, seine Tochter und ein schlechter Witz: Größter Schocker bei diesem Grusel-Adventure ist der Zwangsverzicht auf das Spielstand-Speichern.**

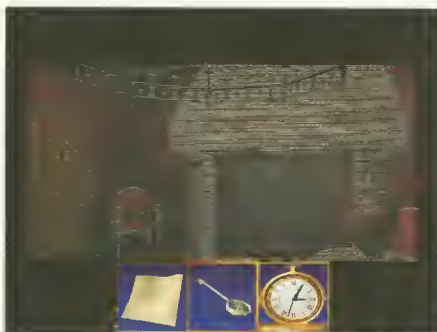
**H**eute in der Serie »Unbestätigte Theorien zur Entstehung von Computerspielen«: Der Programmierer, der sich eine »Schwarzwaldklinik«-Wiederholung im Fernsehen ansah, dann etwas »The 7th Guest« spielte und vorm Einschlafen zuviel Pizza mampfte. Der daraus resultierende Alptraum heißt »D« und stellt eine ziemliche Beleidigung für das Adventure-Genre dar.

Die chaotisch konstruierte Story soll uns nicht übermäßig belasten: Ein ehrbarer Arzt flüchtet plötzlich aus (Seehofer?) und verbarrikadiert sich skalpelschwingend in einer Klinik. Tochter Laura kann Papas Seele nur retten, wenn sie das Mysterium in der Welt löst, in welche sie beim Betreten des Tatorts versetzt wird. Karge zwei Stunden bleiben dafür – und damit der Spieler diesen Zeitdruck doppelt schmerzhaft spürt, lässt sich der Zwischenstand nie speichern (klingt wie Satire, ist aber bitterer Handbuch-Ernst). Jeder Schritt und jede Drehung wird à la »7th Guest/11th Hour« von einer 3D-Animation begleitet. Bei »D« lassen sich diese überaus langsamen Sequenzen weder abbrechen noch ausschalten. Die meiste Zeit ist man damit beschäftigt, tapfer allerlei zeitulppige Schwenks zu erdulden, um das Spielgebiet abzuklappen.



Hier müssen Sie den richtigen Dreh raus haben – mit Zeitdruck und ohne Save-Möglichkeit...

Hersteller:	Acclaim	Hardware:	● 2 3 4 5
Betriebssystem:	MS-DOS	Sprache:	Englisch
Anzahl der Spieler:	Einer		
Präsentation:	<input type="radio"/>	Spieltiefe:	<input type="radio"/>
Ausstattung:	<input type="radio"/>	Komfort:	<input type="radio"/>
		Multiplayer:	nicht v. Übersetzung: geplant
<b>PC PLAYER PERSONALITY</b>			
BORIS: *	HEINRICH: *	FLORIAN: *	
JÖRG: *	MONIKA: *	HENRIK: *	



Das »D«-Display in seiner vollen Düsternis. Die langsamen 3D-Schwenks werden von schwarzen Rändern getrübt; darunter sehen wir das Inventar.

Puzzles sind Mangelware. Sie können eine Handvoll Gegenstände im Inventar mitschleppen und per Tastendruck an bestimmten Stellen benutzen. Dazu kommen die üblichen Schalterdreh- und Knöpfchendruck-Logeleien – das war es auch schon in Sachen Interaktion. Die Menschenrechtskommission atmet auf: Schauspielern wurden für diese Produktion nicht gequält. Alle auftauchenden Figuren entsprangen den Render-Routinen eines Grafikcomputers (...und bewegen sich entsprechend eckig). (hl)



Puzzles? Nicht wirklich. Die D-enksportaufgaben beschränken sich wie hier auf die Wahl einer Schublade.

## HEINRICH LENHARDT



»D« wie »Design-Todsünden«: ein Adventure, bei dem man nicht speichern darf – und dann noch ein Zeitlimit oben drauf. Na, klassel. So anregend sind die Animationen auch wieder nicht, daß ich ein und das selbe Puzzle immer wieder lösen möchte. Aber ohne diese Schikane hätte man das bestürzend schwachbrüstige Programm wohl noch schneller durchgespielt.

»D« ist zudem dramatisch langsam... und dabei nicht einmal schön. Die matschige Finsternisgrafik appelliert ans Hochdrehen des Kontrastreglers. Optisch ist der matte Griesel-Look deutlich dem mulmablichen Vorbild 7th Guest unterlegen.

Frägt sich nur, wer diese Mogelpackung spielen soll. Selbst der genügsamste Anfänger wird sich über die fatale Benutzerunfreundlichkeit ärgern. Und wer gar auf anspruchsvolles Spieldesign aus ist, läßt den höllisch schlechten Spukbold links liegen: Sag' nee zu D!

Die Lieferung erfolgt gegen Nachnahme oder Vorkasse, ins Ausland nur gegen Vorkasse (Euroscheck + 20,- DM). UPS NN zzgl. 16,- DM, bei Vorkasse zzgl. 10,- DM. Post NN zzgl. 10,- DM, bei Vorkasse zzgl. 8,- DM. Als Vorkasse wird generell nur Euroscheck akzeptiert! Auf Wunsch versenden wir ohne Aufpreis in Sicherheitsverpackungen!



# ZORK: NEMESIS

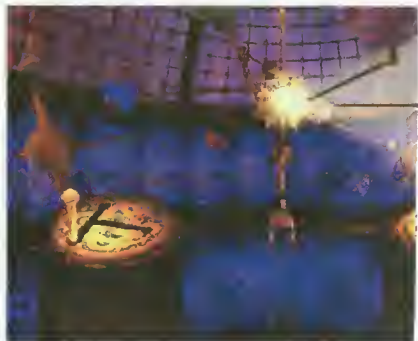
Der mittlerweile siebte Sprößling der Zork-Serie präsentiert sich im generalüberholten Prunkgewand. Das Grafikadventure ist dabei nicht nur schöner als die aktuelle Konkurrenz, sondern auch gehaltvoller.

**M**ehr als 100 Jahre nach Untergang des »Great Underground Empire« sieht es in den Ostländern des ehemaligen Reiches gar nicht gut aus: Kleine Fürstentümer bekriegen sich bis aufs Blut, weitläufige Regionen sind zur Wildnis verkommen. Da verschwinden plötzlich vier hochgestellte Persönlichkeiten: ein Mönch, ein Arzt, eine Künstlerin und ein General. Der auf sie angesetzte Agent hört Gerüchte von Dunkler Magie und einem Unhold namens Nemesis. Er findet heraus, daß die vier Gesuchten der Alchemie zu frönen schienen, und kürzlich zu einem geheimnisvollen Tempel aufbrachen. Dann ist auch der Agent unauffindbar, ohne mehr als ein mysteriöses Tagebuch zurückzulassen. Sie stehen nun an seiner Statt hinter dem verschlossenen Tor einer weitläufigen Tempelanlage. Gelingt es Ihnen, die Geheimnisse von »Zork: Nemesis« zu lüften?

Auch wenn sich der Zork-Hintergrund durch das ganze Spiel zieht, muß man keineswegs ein Kenner der Serie sein. Alte Veteranen wissen zwar diverse Anspielungen zu würdigen (»Interview mit einem Gruerk«), haben aber keine echten Vorteile. Was genau das



Einer von zwei Springbrunnen versiegt; dank »QSound« hören Sie daraufhin (auch ohne Surround-Anlage) den zweiten Brunnen deutlich von hinten plätschern.



Wissenschaft und Magie vermischen sich im Universum von Zork.

Spielziel ist, offenbart sich erst nach und nach, ebenso wie die Ereignisse, die zu der momentanen Misere geführt haben. Soviel sei verraten: Die vier Verschwundenen waren in der Tat Alchemisten, jeder auf ein anderes Gebiet spezialisiert. Diese Vierteilung zieht sich durch das gesamte Spiel, so korrespondiert jeder Name mit einem Element, einer Farbe, einer Note, einem Metall, einem Planeten und einem Symbol. Dieses Wissen hilft dabei, den ersten Abschnitt zu bewältigen. Danach folgen vier in sich abgeschlossene Abenteuer an thematisch unterschiedlichen Orten, bevor man der eigentlichen Bedrohung entgegentritt.

## IM VERGLEICH

	Präsentation	Spieltiefe	Ausstattung	Komfort	Multiplayer	Übersetzung
ZORK: NEMESIS	+	+	+	nicht v.	geplant	
Buried in Time	+	+	+	nicht v.		
Myst	+	+	+	nicht v.		
Shannara	+	+	+	nicht v.	geplant	

## Die Zork-Saga

Zork erblickte 1977 auf einem Uni-Großrechner das Licht der Computerwelt, als erstes Adventure verstand es vollständige Sätze. Mit einem Megabyte war es damals so außergewöhnlich groß, daß die Infocom-Mitbegründer Dave Lebling und Marc Blanc nicht alles davon auf die gängigen Heimcomputer umsetzen konnten – trotz Aufteilung in drei Einzelprogramme. In Zork 1 (1981) stolperte ein Abenteuerer durch die Ruinen eines unterirdischen Imperiums. Er mußte 20 Schätze sammeln



Zork 1 bis 3: Innen hui, außen pui! Auf dem C 64 wurden noch nicht einmal die energieverzehrenden Farben des Einschaltbilds geändert.

meinen und in einer Trophäen-Sammlung horten. Erschwert wurde dies durch einen Dieb, der ihn andauernd überfiel. Zork 1 war der einfachste Teil der Serie, bot aber schon zwei typische Erkennungsmerkmale: eine batteriebetriebene Messinglampe sowie die »Grues« – riesige Monster, die jeden Schritt im Dunkeln zum endgültig letzten machten. Zork 2 führte, ebenfalls 1981, tiefer in das »Great Underground Empire«. Es enthielt eines der gemeinsten Rätsel der Adventuregeschichte, das eigentlich nur von baseball-begeisterten Amerikanern gelöst werden



Ihre Aufgabe ist es hier, durch Mischen reine Luft zu erzeugen.



Hier sehen Sie einen als Panorama wiedergegebenen 360-Grad-Schwenk, der im Spiel stufenlos erfolgt.



Die vielen Bücher sehen alle unterschiedlich aus.

Außer der Hintergrundgeschichte hat Nemesis kaum noch etwas mit den Vorfahren gemein, auch nicht mit dem zuletzt erschienenen »Return to Zork«. Activision verzichtet auch bewußt auf das Infocom-Label. Stattdessen zielt das Programm eindeutig auf den Erfolgstitel »Myst« ab – geboten wird satte Rätselkost in ansprechender Verpackung. Musik, Geräusche und Sprachausgabe wirken überaus stimmungsvoll, schöne High-Color-Grafiken erfreuen das Auge. Die Szenerie wird aus der Ich-Perspektive gezeigt; wie von solchen Spielen gewohnt, schreitet man »bildweise« durch vorgefertigte Szenarien. Ganz im Gegensatz zur gängigen Machart kann man sich jedoch voll um die eigene Achse drehen, das Sichtfeld scrollt stufenlos und perspektivisch korrekt. Dank Stereo und »QSound« scheinen sogar die Geräusche von der Seite oder von hinten zu kommen. Nur bei »Nahaufnahmen«, wie beispielsweise dem Blick in eine Truhe, ist man auf einfaches Vor und Zurück beschränkt.

Wohin Sie jeweils gehen können, zeigt der Mauszeiger an. Mit verschiedenen Formen weist er zudem auf greifbare Objekte oder

andere interessante Stellen hin. Manchmal darf man – ebenfalls stufenlos – nach oben und unten schauen, allerdings nicht gleichzeitig mit dem 360-Grad-Rundum-Schwenk. Außer dem Mauszeiger gibt es keine Symbole, Menüs oder Statusanzeigen. Texte sieht man nur, wenn sie in einem Buch stehen. Tragen Sie mehrere Gegenstände bei sich, schalten Sie per Rechtsklick zwischen ihnen um; der Mauszeiger deutet an, was Sie in der Hand haben. So stöbert man ohne lästige Benutzeroberfläche durch die rund 90 Räume, muß aber auf ein adventure-typisches Inventar nicht verzichten.

Die große Stärke von Zork Nemesis sind seine Puzzles, die weit über plumpe Denkspiel-Plagiate à la »11th Hour« hinausgehen. Obwohl einige Aufgaben durch geduldiges Ausprobieren zu lösen sind, kommt man mit Nachdenken, genauer Beobachtung oder

## BORIS SCHNEIDER



Anschauen und das Staunen einstellen: Dieses Spiel sieht so cool aus, daß Ihre Kinnlade mit Tesastreifen befestigt werden sollte; sie fällt sonst garantiert herunter. Jetzt nehmen Sie noch die besten Soundeffekte, die ich je in einem Spiel gehört habe, eine wirklich geniale Handlung, die Sie bis zum Schluß an den Screen fesselt, und einen Berg knackiger, neuer, gut durchdachter Puzzles. Zork: Nemesis setzt, wie damals seine Text-Ahnen, Maßstäbe für das Genre. »7th Guest« wird sowieso haushoch geschlagen, aber daß Activision selbst »Myst« entronnen kann, hätte ich kaum erwartet.

Keine Sonne ohne Finsternis: So toll der »Ich dreh mich«-Effekt auch ist, eine einblendbare Karte zur Orientierung in der nicht gerade kleinen Spielwelt wäre wirklich sinnvoll gewesen. Und die vielen Hinweise in Büchern und auf Zetteln schreiben gerade zu nach einer Art automatischem Notizbuch, so wie es eines in »Return to Zork« gab. Wenn Sie nicht auf die deutsche Version warten wollen (und das Englisch ist hier wirklich happig), dann kaufen Sie für drei Tage ein, sprechen Sie eine »Ich darf nicht gestört werden«-Nachricht auf den Anrufbeantworter, legen Sie Papier und Bleistift neben die Tastatur. Dann Vorhänge zu, Lautsprecher aufdrehen, PC anschalten und eintauchen in eine der besten 3D-Spielewelten, die je geschaffen wurde.



Beyond Zork: Der Bildschirm war in Karte, Status- und Textfenster aufgeteilt, doch Grafiken gab es noch keine zu sehen.

konnte. Der verrückte »Wizard of Frobozz« fraktierte den Spieler mit 19 Zaubersprüchen, die allesamt mit einem »F« begannen. Jeder Fan erinnert sich mit Sicherheit noch an die Szene, als man einen Drachen in eine Gletscherhöhle lockte. Der Feuerspucker fühlte sich von seinem Spiegelbild bedroht, griff es mutig an und beseitigte auf einen Schlag nicht nur sich selbst, sondern auch ein Hindernis zum nächsten Raum. 1982 wurde man schließlich in Zork 3 nach einem Puzzle-Marathon zum »Dungeon Master« – doch damit war die Serie noch lange nicht zu Ende.



Zork Zero: Zaghafter Einsatz grafischer Elemente sollte das extrem komplexe Spiel einem breiteren Publikum zugänglich machen.

Jahrtausende vergehen, die Schale bleibt: Eines der schönsten Rätsel von Zork Nemesis.



Im Süden der Provinz Aragain liegt die Feuer-Abtei.

Hinhören schneller zum Ziel. Die Rätsel reichen vom Kombinieren zweier Gegenstände über Eingabe von Codes bis hin zum Mischen von Gasen, Aufstellen eines Orchesters oder Läuten von Glocken. Sie klicken nicht nur mit Ihrer Maus herum, sondern schwingen Objekte, schieben Scheiben, rotieren Hebel oder malen mit einem Pinsel. Auch die 360-Grad-Rotation wird in einem Rätsel aktiv verwendet. Viele Informationen erhält man durch das Lesen von Zetteln und Schriftrollen, an anderen Stellen geben Symbole oder Töne Hinweise.

Ganz wie bei Myst ist man größtenteils allein unterwegs, allerdings wurden 14 Schauspieler in die Handlung integriert. So trifft man auf die vier Alchemisten und einige Nebencharaktere, die sich per Sprachausgabe oder Videosequenz einmischen. Diese Parts sind nicht nur gut gespielt, sondern auch geschickt eingeflochten: Kein plötzliches, hartes Umschalten zwischen Spielgrafik und Filmschnipsel zerstört die Atmosphäre. Meist löst das Untersuchen bestimmter Objekte eine Rückblende aus, die ein weiteres Fragment der Rahmenhandlung verrät. Zusätzlich sind sehr viele Animationen zu sehen, etwa beim Abfeuern einer Kano-

## ZORK: NEMESIS

Hersteller: Activision

Betriebssystem: Windows 95 & MS-DOS

Anzahl der Spieler: Einer

Hardware: 2 3 4 5

Sprache: Englisch

Präsentation: +

Ausstattung: ○

Spieltiefe: +

Komfort: +

Multiplayer: nicht v.

Übersetzung: geplant

## PC PLAYER PERSONALITY

BORIS: ★★★★★

JÖRG: ★★★★★

HEINRICH: ★★★★★

MONIKA: ★★★★★

FI DRIAN: ★★★★★

HENRIK: ★★★★★

Das von Brian Moriarty stammende *Beyond Zork* (1987) fiel dank Automap und einer Prise Rollenspiel auf, man würfelte sechs Charakterwerte aus und mußte einige heftige Zweikämpfe bestehen. Und das nur, um die sogenannte »Heilige Kokosnuß von Quendor« zu finden.

Der fünfte Teil der Saga hieß *Zork Zero* (1987), verantwortlich zeichnete Steve Meretzky. Erstmals mit Grafiken, Online-Tips und einer Undo-Funktion ausgerüstet, erzählte das Adventure vom Untergang des Great Underground Empire. Wenig später ging auch Info-



Return to Zork: Der sechste Teil stammte nur dem Namen nach von Infocom und löste sich vollständig vom alten Textadventure-Flair.

com finanziell zugrunde, Activision kaufte die Firma und veröffentlichte den Nachzieher *Return to Zork*. Nicht nur die Handlung spielte 400 Jahre nach den alten Zorks, auch die Technik war endlich in der Neuzeit angesiedelt. Anstelle seitenlanger Textwüsten lief man schrittweise durch bildschirmfüllende 3D-Studio-Grafiken und sprach per Icons mit digitalisierten Charakteren. Die Story: Der Restteil der Stadt Shanbar ist plötzlich verschwunden, die magische Spur führt den zufällig involvierten Spieler in das halbvergessene Underground Empire.

ne, Benutzen eines Fahrstuhls oder Auslösen einer Geheimtür. Ohne Notizzettel verliert man sich allerdings schnell in der Detailfülle des Spiels, moderne Rätselnakker drucken sich hin und wieder (per Windows 95) den Bildschirminhalt aus. 20 Spielstände können gespeichert werden, unfaire Stellen («Sie sind tot!») gibt es aber sowieso keine. Im Tempel hilft ein Orakel weiter, indem es zu den meisten Problemen drei verschiedene, immer konkretere Tipps parat hat. Profis deaktivieren diese Funktion vorsorglich schon bei der Installation – die Versuchung könnte sonst manches Mal zu groß sein...

Zork Nemesis belegt drei CDs und ist darauf gleich in zwei Versionen enthalten: Eine ist für Windows 95 gedacht, die andere für MS-DOS. Ohne Windows muß man auf einige Animationen



Der Stolz des Generals sind seine Strategie-Simulationen.

## Der Gravis-Grip ist da!

GRIP, 2 Pads und NHL96 (Special Edition)

189.00

>>>>> Ladengeschäft: Goerdeler Straße 38, 52066 Aachen <<<<<<

Bitte klären Sie vor Bestellung telefonisch die Preise ab, um Missverständnissen vorzubeugen  
Neuerscheinungen und aktuelle Preisinfos finden Sie täglich in unserer BTX-NewsInfo: CORNER#

**MPC 2 CD-ROM SMB**

**BUDGET und CUTWARE:**

Axes over Europe DH  
 Axes vs. Russia Simulator EV  
 Axis Suckers DH  
 Betrayal at Krendler DH+  
 Campaign EV  
 Campaign of 1918 EV  
 Civilization DH+  
 Civil War DH  
 Die Stadler DV  
 Dogfight DH  
 Ducks - The Great DH  
 Dune DH  
 Elite Plus EV  
 Eye of the beholder Trilogy EV  
 Eyes of the Gods DH  
 Formula One Grand Prix DH  
 Goblins +1 DV  
 Robin 3 DV  
 History Maps 1914-1918 DV  
 History Maps 1918-1945 DV  
 How to Win a War EV  
 Even more Incredible Machines  
 Eye Re-Casting DH  
 King & Queen DV  
 King & Queens ? DV  
 King of the Hill DH  
 Magic Carpet DH  
 Magic & Magic DV  
 Novostars / Spectre VR DH  
 North / South EV  
 Oscars Color DV  
 Police Quota 4 DV  
 Police Quota 5 DV  
 Privateer DH  
 Privateer DH  
 Rasmussen DV  
 Rasmussen DV  
 Sam & Max DV  
 Sherman DH  
 Silver Service EV  
 Sim Earth DV  
 Sim the mercenary DV  
 Space Orbit 4 DH  
 Spies & Pigs DH  
 Striker Commander DLB DH

System Shock Classic DV  
Team Yankee EV  
Tornado + Desert Storm DH  
UFO DH M  
Ultima 1-6 EV Jewel Case  
Ultima 7 Bundle Classic DH  
Ultima Underworld 1&2 DH  
War in the Gulf EV  
Wing Commander Armada DH  
Wing Commander DH  
Wing Commander 2 DL DH

## Wizards 7 DV

**SHOVEL WARE:**  
 Aces Collection DH  
 Larry Lita & V. NIDH  
 Aces Archives EV  
 Lucas Arts Top Adventures DV  
 Made in Germany DV  
 C & E  
 Megastrip DH  
 Sid Miller Classics DV  
 War game Classics (SSI) EV  
 Westwood Compilation DV

**STANDARD PROGRAMM:**  
 11th Hour DV  
 Advanced Civilization EV  
 Levels of Green EV  
 Acesency DV  
 Assault Rides W  
 Levels of Green (WDI)  
 Battleground Ardennes US (Win)  
 Battleground Gettysburg US (Win)  
 The Syndrome DV  
 Bling! DV  
 Binufu (Steampunk) DH  
 Battleground 13 DH  
 Bundesligasammlung & 3 DV  
 Carrier Strike Force (Navy Strike) DV  
 Civilization 2 DV  
 CNAI DV

**SHOVEL WARE:** Aces of the deep EV  
 Command & Conquer Pt. I DV  
 C & C der Ausnahmestrand DV  
 Command & Conquer Pt. II (WNGS)  
 Conquer & AD, 1068 DH

29,90	Crusader - No Remorse DV
17,90	Cybermage DV
17,90	Der Drüdensinkel DV
39,90	Die Fugger 2 DV *
69,90	DSA 3 DV *
20,90	Earthlane 2: Skyforce DH *
20,90	Eiertwurm Jim DH (WZ95)
17,90	Extreme Pinball DH
29,90	Fast Attack DV *
34,90	FIFA Soccer '98 DV
29,90	Flight Simulator 5.1 DV

14,90	Frankenstein US (Original statt miser deutscher)
-------	---

67.80	Puff Throttle (Voliga) DV
69.00	Gabriel Knight II *
69.00	Star Trek: Voyager - VOLUME
70.00	Grand Prix Manager (WN)
70.00	Quest for Light & Magic *E
70.00	Hugo's DVD
70.00	Incredible Machine /Wonder
70.00	Unbelievable *E
70.00	Indy Car Racing V2.0 DV
70.00	Jagged Alliance DV
70.00	Life In The US *DV
70.00	Mario Kart DS
70.00	Schwarzwald *E
70.00	Mechwarrior II Spec. Edition
70.00	Myt Limited Special Editions
70.00	Life In The US *DV
70.00	Need for speed DV
TEA	Nitro Hockey 96 DV
70.00	Raiser Queen CD
70.00	Phantail 85 DM (Hans)
70.00	Postcard Paradise
70.00	Police Quest - SWAT DV *
70.00	Pro Pinball - The Web DV
70.00	The Trainee
70.00	Rayman DM
70.00	Real Assault DVD
70.00	Rebel Assault 2DH
70.00	Red Ghost DV
70.00	Return To The Swamp
70.00	Silent Hunter DH *
70.00	Silent Thunder DH *
70.00	City Of Heroes *DV
70.00	Epic Drive new K scenery, 1
70.00	Chameleon
70.00	(Don Ezer, Sim Farm, A-Train

84.80	Simon the Sorcerer: 2DV	84.80
84.80	Space Bunches: 2DV	84.80
84.80	Star Trek: Next Generation DDE	84.80
79.90	Steel's Authors: DV	79.90
80.00	Techman's: DV	80.00
79.90	Terminator Future Shock DDE	79.90
87.00	Terra Nova: DV	87.00
79.90	The Dig: DV	79.90
80.00	TPK: Eurofighter 2000: DV	80.00
84.80	The Figher: DV	84.80
109.00	Top Gun: Part 1: w/ DVD	109.00
109.00	Top Gun: Part 2: w/ DVD	109.00
84.80	Top Gun: Passage: DV	84.80
84.80	Tough Ship: Makeover: DV	84.80
84.80	Transport Tycoon: / Theme Park: DV	84.80
84.80	Transport Tycoon: / Theme Park: DV	84.80
84.80	Urban Runner: DV	84.80
84.80	For Victory: 1 + JUS	TRA
79.90	Watercraft: 1 + JUS	79.90
79.90	Warhammer Shadow of the Dragon (W95)	79.90
79.90	Warrior Commander: 3DV	79.90
79.90	Warrior Commander: 4DV	79.90
79.90	Warrior: DV	79.90
79.90	X-Wing: Mistborn: DV	80.00
79.90		79.90

## ZDR®

**SPIESELÖSUNGEN**  
Wir führen alle Lösungen aktueller und älterer  
Spiele der Firmen Hintahop und CPS

## HARDWARE

TEAC 486speed CD56-EK Kit	246.00
Marcusia 386 33.3 Mhz Pro 1MB	308.00
AMD X5-133 Vb	179.00
Cyrix 5x86 (Mlic)	199.00
Western Digital Harddisks to Tape/Zip/Imaging	
P5/2 Ram 4MB 70ns	150.00
ASUS Motherboards sb	279.00
SB16 Value Plug and Play	189.00
YAMAHA DB500-XG Waveable	222.00
YAMAHA Sound Blaster	149.00
YAMAHA YAMAHSV500 Subwoofer	149.00
Gravis Eliminator Gamecard	44.95
joypad Gravis GRIP Team Sports	189.00
joypad Gravis	39.95
joystick Gravis Analog Pro	54.95
joystick Gravis THUNDERBIRD	89.95
joystick MS-Sidewinder	89.95

## JÖRG LANGER

★★★★

Nemesis schließt an alte Rätseltugenden an und ist gleichzeitig das spielbarste aller Zorks. Die 360-Grad-Drehungen helfen enorm bei der Orientierung; man rennt nicht, wie etwa bei »Buried in Time«, mit Scheuklappen durchs Adventure. Die Präsentation ist vorbildlich: Detaillierte Grafiken, schöne Animationen, nahtlos eingefügte Schauspieler und vor allem die stimmungsgewaltige Soundkulisse saugen einen förmlich in das Geschehen hinein.

Der Schwierigkeitsgrad steigt sich bald von »leichter Brocken« bis »Granitgestein«. Da an vielen Stellen die Sprachausgabe genau verwendet werden muß, sollten sich nur Englisch-Cracks an die Originalversion wagen. Einsteiger werden trotz der Orakel-Funktion nur mühsam vorankommen, zumal man außerhalb des Tempels auf Tips verzichten muß. Ein wenig störend finde ich, daß manipulierte Gegenstände nach Verlassen der Nahansicht wieder so aussehen, wie vorher. Nemesis gefällt mir aber wesentlich besser als das Vorbild Myst: Die Welt wirkt lebendiger, die Puzzles sind abwechslungsreicher. Man klickt nicht nur Bildelemente an, sondern dreht und verschiebt zumeist große Objekte per Mausebewegung. Wer auf edle, anspruchsvolle Rätselkunst steht, darf sich das neueste Zerk nicht entgehen lassen!

**Bestellannahme:**

**Tel.: 0241-533131**  
**Fax: 0241-508973**  
**Fax: 0241-563902**

[illegible]

# SPUD!

Wenn Spielzeug und Rentiere gemeinsam auftreten, kann es sich eigentlich nur um den Weihnachtsmann handeln. Trotz aufwendiger Rundum-Grafik und Oster-Stimmung in der Redaktion will sich hier aber kein Jubeln einstellen.

**D**er Held Spud (sprich: Spad) ist ein kleiner Junge, der eigentlich nur seinen Großvater, den Spielzeugmacher, besuchen will. Im Haus des Besuchten findet er aber nur heilloses Chaos vor; Opa selbst ist verschwunden. Auf dem Fußboden neben der Haustür liegt aber ein kleiner sprechender Spielzeug-Gnom, der Spud erzählt, was passierte... Der Großvater wurde von dem Bösewicht Doktor Chillbane gekidnappt. Die Spielzeugmaschine hat der Schurke auch gleich mitgenommen, denn die soll für ihn böse Spielzeuge produzieren, mit deren Hilfe er die Weltherrschaft erlangen will. Spud ist der einzige, der das verhindern kann. Das nun folgende Spiel entpuppt sich als typisches Adventure nach dem Strickmuster »Ich nehme den Gegenstand und bringe ihn anderswo hin, damit ich einen neuen Gegenstand erhalte«. Ungewöhnlich ist bei »Spud!« allerdings die Spielperspektive. Anders als bei Sierra oder LucasArts läuft hier kein Männchen über den Bildschirm. Stattdessen sieht der Spieler alles aus der Perspektive von Spud. Mit der Maus kann der Spieler das Blickfeld drehen, wobei das Spiel den Bildschirminhalt stufenlos anpaßt. Dadurch erhalten Sie eine 360-Grad-Rundumsicht des jeweiligen Standortes. Der Mauszeiger verwandelt sich in einen Pfeil, wenn Spud in die gezeigte Richtung laufen kann. Mit einem Klick auf die Maustaste setzt sich der Bube in Bewegung. Führt der Mauszeiger über eine Stelle, an der ein Gegenstand herumliegt, verwandelt er sich in eine Hand mit einem blauen Ball. Dies ist das Signal, daß hier etwas liegt, was Spud mitnehmen sollte. Alle Objekte wandern in einen Inventar-Kasten, den Junior in seiner Hosentasche trägt. Auch in diesem Kästchen gibt es die 360-Grad-Rundumsicht. Der Spieler erblickt hier (gegen alle Gesetze der Physik) ein



Dieser Hase fällt vor allem durch seine undeutliche Aussprache auf.



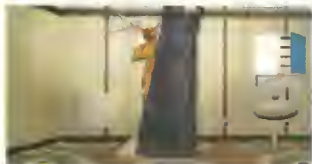
»Hi, hi. Das ist spaßig« – er sprach und sprang.

komplettes Regal, in dem sich die Gegenstände stapeln, zwei Kisten mit rosa Hasen und Gnomen, eine Werkbank zum Zusammensetzen von Dingen und einen Karton, mit dem der Spieler Spielstände lädt und speichert.

Die Hasen und Gnome haben im Spiel eine besondere Bedeutung. Sie führen Aktionen aus, die für Spud entweder zu gefährlich sind, oder die er selber nicht durchführen kann. So drücken Sie zum Beispiel einem Wichtel einen Werkzeugkasten in die Hand, woraufhin dieser eine Holzbrücke über einen Abgrund zimmert. Die Plüschtiere findet Spud zu Beginn des Spiels im Haus des Großvaters. Aus diesem Grund sollte der Spieler das Haus gründlich durchsuchen, denn im Verlauf des Spiels benötigt er die Helfer ziemlich oft. Ähnlich wie bei »Space Quest« verändert sich der Mauszeiger auch bei anderen Gelegenheiten. Wenn Spud eine Person ansprechen kann, erscheint ein Mund. Darf er ein Objekt untersuchen, verwandelt sich das Symbol in eine Lupe. Und benötigt er



Der Weihnachtsmann wurde entführt – sein Neffe muß ihn retten (und das so kurz nach Ostern...)



Entschuldigung, wir wollten nicht beim Duschen stören...



Wenn Sie die Maus bewegen, folgt der Bildausschnitt einer Rundum-Perspektive.





# RETURN OF ARCADE

Microsoft macht's möglich: Endlich gibt es für Computer originalgetreue Umsetzungen von den echten Pionieren des elektronischen Spiels.

Jetzt gehen wir jede Wette ein: Von 1977 bis 1982 hat Bill Gates gar nicht die Grundsteine für Microsoft gelegt, sondern viel lieber an »Arcade Machines« gespielt. Wie sonst würden Sie sich erklären, daß gerade Microsoft vier der absoluten Automaten-Klassiker der frühen Achtziger lizenziert und in einer Windows-Version auf den Markt bringt? Na gut, eine andere Erklärung gäbe es noch: Bill ist damals nicht zum Spielen gekommen und will das jetzt nachholen... »Return of Arcade« enthält vier Spiele der Firma

Namco. An erster Stelle muß natürlich »PacMan« genannt werden, der von 1980 bis 1984 bekannter als die meisten Popstars oder Politiker war. Der kleine gelbe Kreis mampft sich durch Labyrinth, während er von Geistern verfolgt wird. Ist das Labyrinth leergefressen, geht es in die nächste Stufe. Schluckt PacMan eine der in den vier Ecken liegenden Vitamin-Pillen, kann er wenige Sekunden lang den Geistern an den Kragen.

»Galaxians« ist der direkte Nachkomme der »Space Invaders« (ebenfalls ein Namco-Automat). Galaxians erschien schon 1977 und war damals eines der ersten Automaten-Spiele mit mehrfarbigem Bildschirm. Der Spieler steuert sein Raumschiff am unteren Bildschirmrand hin und her, um eine Kolonne von Aliens in der oberen Hälfte zu zerstören. Dummerweise scheitern immer wieder einige Aliens aus, um Angriffe auf den Spieler zu fliegen. Von Runde zu Runde wird das Tempo hektischer. Der Exote in der Sammlung ist »Dig Dug«. Hier steuern Sie ein kleines Männchen, welches sich durch den Erdboden gräbt und dort diverse



Diese Umsetzung von Pac Man simuliert den Automaten von 1980 so exakt wie möglich.



Galaxians, der Sohn von Space Invaders, macht auch heute noch großen Spaß.

Gegner ausschalten muß. Entweder pustet Dig Dug die Drachen und Monster mit einer Luftpumpe auf, bis sie platzen, oder er gräbt sich unter Steinen durch, so daß diese auf die Verfolger herabstürzen.

Als letzten im Bunde finden wir »Pole Position«, das zweite 3D-Autorennen der Welt (vorher

erschien »Night Driver«, welches die Strecke nur durch weiße Striche andeutete). Pole Position enthält eine einzige Rennstrecke, die Sie zuerst in einer Trainingsrunde möglichst schnell durchfahren müssen. Dann dürfen Sie ein zweites Mal an den Start und fahren diesmal gegen eine Reihe von Computergegnern. Pole Position darf als einziges Spiel der Sammlung auch mit der Maus gespielt werden; alle anderen sind nur mit der Tastatur zu bedienen.

Zu jedem der vier Spiele gibt es eine ausführliche Hilfsdatei, die sogar Tips und Tricks enthält und über die Geschichte des Spiels Aufschluß gibt. Außerdem lassen sich alle Parameter verändern, auf die damals auch der Aufsteller des Automaten Zugriff hatte: Gönnen Sie sich drei oder fünf Leben, setzen Sie die Zeitlimits hoch oder die Punktzahl für ein Extraleben herunter. (bs)



Nicht ganz F1GP2: Pole Position war das erste, bunte, dreidimensionale Autorennen.



Schon damals gab es wirre Spielprinzipien: In Dig Dug pusteten Sie Monster auf.

## RETURN OF ARCADE

Hersteller: Microsoft | Hardware: 2 3 4 5  
Betriebssystem: Windows 95 | Sprache: Englisch  
Anzahl der Spieler: Einer bis Zwei (an einem PC)

Präsentation: ☐ Spieltiefe: ☐ Multiplayer: ☐  
Ausstattung: ☐ Komfort: ☐ Übersetzung: nicht, v.

### PC PLAYER PERSONALITY

BORIS: \*\*\* | HEINRICH: \*\*\* | FLORIAN: \*\*  
JÖRG: \*\* | MONIKA: \*\* | BENJAMIN: \*\*

## BORIS SCHNEIDER



Bitte denken Sie über folgenden Satz genau nach: Nächstes Jahr wird Galaxians zwanzig Jahre alt. Und ich kann mich noch an mein erstes Spiel an dem Automaten erinnern – Computerspielen hält offensichtlich zumindest geistig jung. Videospiele sind keine Moderscheinung mehr, sondern schon Bestandteil unserer Kultur; die Kids von damals stehen heute im Berufsleben.

Bei der Bewertung eines solchen Nostalgiepacks drückt man gerne das eine oder andere romantische Auge zu, aber hier ist das eigentlich nicht nötig. »Pac Man« ist der Klassiker der Achtziger Jahre und die Computer-Umsetzung ist derart lebensnah, daß man Microsoft fast ein Dankschreiben schicken will. All die alten Strategien funktionieren noch, die Gegner bewegen sich exakt so, wie ich mich daran erinnere. Auch wenn Sie Pac Man damals nicht gespielt haben: Sehen Sie selbst, wie ein paar (fünfzehn Jahre alte!) farbige Kleckse und Linien ein mitreißendes Spiel abgeben können als 15 Stunden Video auf dem neuesten CD-ROM-Adventure.

BEREITEN SIE SICH

AUF DEN

ZWEITEN

ANGRIFF VOR

# STAR WARS. REBEL ASSAULT II™

THE HIDDEN  
EMPIRE

KOMPLETT  
DEUTSCH



PC & MAC  
CD-ROM



Vertrieb: Rushware GmbH, Deimlerstraße 8, 41564 Kaarst, Tel. 0 21 31/60 70, Fax. 0 21 31/60 71 11 • Prosoft GmbH, Eversburger Straße 34, 49090 Osnabrück, Tel. 05 41/12 20 65, Fax. 05 41/12 24 70 • Schweiz: ABC SPIELSPASS AG, Bahnweg Nord, CH-9476 Sovelen, Tel. 081/785 29 60, Fax. 081/785 12 22 • Österreich: ABC SPIELSPASS Großhandels GmbH, Voralberger Wirtschaftspark, A-5840 Götzis, Tel. 055 23/6 65 10, Fax. 055 23/6 47 94

Rebel Assault II: The Hidden Empire game © 1995 Lucasfilm Ltd. All Rights Reserved. Used Under Authorization. Star Wars is a registered trademark and Rebel Assault and The Hidden Empire are trademarks of Lucasfilm Ltd. The LucasArts logo is a registered trademark of LucasArts Entertainment Company.

Herstellung und Vertrieb durch FUNSOFT.





# HALL

Es muß nicht immer das Neueste sein. Egal ob älterer PC oder kleiner Geldbeutel – die Spiele aus der Hall of Fame kosten nicht viel und haben kleine Hardwareansprüche.

## Der Sechserpack von Westwood

Mit einem CD-Jubiläumspaket blicken die Westwood Studios auf zehn Jahre Schaffenszeit zurück. In dem Megapack befinden sich fünf Spiele aus drei verschiedenen Genres. Für Strategen ist »Dune 2«, der indirekte Vorläufer von »Command&Conquer« am interessantesten. In einzelnen Missionen müssen Sie den Planeten Arrakis erobern, den einzigen Ort der Gataxis, an dem die Droge »Spice« gewonnen werden kann. Drei Adelhäuser konkurrieren in Echtzeit um die Planetenherrschaft. Der Wettbewerb im Fabrikenbau sowie das Erstellen und Einsetzen von Armeen geschieht komfortabel per Mauskllick.

Auf Abenteuer wartet die komplette Kyrandia-Trilogie um den König Brandon und seinen Hofnarren Malcolm, der zu Anfang als infamer Bösewicht gezeigt wird. Während in »Legend of Kyrandia« viel Zeit damit verbracht wird, die Gegend per Maus nach Edelsteinen abzusuchen und diese zum Rätsellösen und Zaubern einzusetzen, wird es in »The Hand of Fate« anspruchsvoller. Als Zanthia, die Magierin, treten Sie zur erneuten Rettung Kyrandias an, das gerade stückchenweise von der Landkarte verschwindet. In Teil Drei, »Malcolm's Revenge«, feiert Malcolm sein Comeback mit noch abgedrehteren Rätseln und bissigerem Humor. Allen



Unser Team ist kampfbereit in Lands of Lore.



Auch heute noch ein Strategieknüller: Dune 2.

Zanthia ist die Heldin von The Hand of Fate.

Folgen sind gute (englische) Sprachausgabe und feine Musik gemeinsam. Das Quintett wird abgerundet durch ein Rollenspiel, dessen Fortsetzung mit Spannung erwartet wird: In »Lands of Lore: The Throne of Chaos« müssen Sie die machtbesessene Hexe Scotia ausschalten. Sie wählen aus vier Charakteren zunächst einen Solohelden, zu dem

sich erst im weiteren Spielverlauf zwei Mitstreiter hinzugesellen. Zahlreiche Widersacher lauern auf Echtzeitkämpfe, die Sie mit Kraft oder Magie ausfechten und dabei die Charakterwerte steigern. Eine Autopap hilft bei der Orientierung in der Fantasy-Welt. Der einstellbare Schwierigkeitsgrad und die einfache Bedienung kommen auch Einsteigern zugute.

Als sechste CD-ROM befindet sich eine Firmengeschichte in Videoform in der Packung. Ältere Spiele sind hier ebenso zu finden wie Heimvideos der Programmierer. Abgerundet wird das Paket durch ein Büchlein mit der Firmengeschichte und vielen weiteren Anekdoten.

## MONIKA STOSCHKE



Solche Compilations völlig frei von jeglicher Softwaregurke muß man heutzutage mit der Lupe suchen. Besonders lobenswert ist, daß alle Spiele deutsch unterteilt vorliegen und auch mit kleinerer Hardware das Spielvergnügen nicht sinkt. Sämtliche Spiele laufen auf einem 386er mit 4 MByte RAM und einem Single-Speed-CD-ROM; nur die Videosammlung sollte man sich auf einem 486er ansehen.



# OF FAME



Gabriel und Grace bei der Arbeit in Gabriel Knight.

## Gabriel Knight, die Erste

Während der Nachfolger die Hittisten stürmt, hat Sierra in seiner Budget-Reihe das erste Spiel von »Gabriel Knight« neu aufgelegt. In diesem »Point and Click«-Adventure geht es um Voodoozauber und Verbrechen. Hier arbeitet Sierra noch mit gemalten Bildern und Animationen und nicht mit Photos und Videos. Der junge Gabriel Knight betreibt zusammen mit seiner Assistentin Grace einen Buchladen in New Orleans und unternimmt eigene Recherchen im Zusammenhang mit einer Serie geheimnisvoller Ritualmorde.

Mit diversen Icons lenken Sie Gabriel durch das gefährliche Abenteuer und üben sich sowohl in lupengenaue Spurensicherung, als auch im Gebrauch von Voodoosymbolen und Trommelcodes. Einige Rätsel erfordern blitzschnelles Handeln, sonst landet der Schattenjäger frühzeitig im Jenseits. Die langen »Multiple Choice«-Gespräche wandern abrufbar auf seinen Kassettenrecorder und auf einer Übersichtskarte mehrern sich im Spielverlauf die Orte, die der Held direkt ansteuern kann. Die englische Sprachausgabe ist deutsch unterteilt.

### MONIKA STOSCHEK



Ein Adventure mit handgemalter Grafik, ohne Videosequenzen, aber mit gehaltvoller Story wissen Genrekenner noch zu schätzen. Mögen diverse Gegenstände pixelklein sowie manche Gespräche ermüdend lang sein, gibt die spannende Story doch genug her, um zu motivieren. Falls Sie den ersten Teil verpaßt haben: Zuschlagen! In manchen Punkten macht er mehr Spaß als Gabriel Zwei, außerdem sind die Hardware-Anforderungen moderat.

## Hockey aus der Vogelperspektive

Sportspiele mit Kultstatus sind so selten wie Eigentore von Wayne Gretzky; so ist es kein Wunder, daß seit 1993 EA Sports mit der



Ein Klassiker der Sportspiele: Das erste NHL Hockey.

»NHL Hockey«-Serie unangefochten die Spitzenposition bei den Sportspielen einnimmt. Die Saison 1993/94 dürfen Sie jetzt preisgünstig nachspielen, da Electronic Arts das Ur-»NHL Hockey« auf seinem Budget-Label »CD-ROM Classics« wiederveröffentlicht.

24 Teams sind mit authentischen Logos und Spielernamen vertreten, Spielmodi vom Freundschaftsmatch bis zum Stanley-Cup-Finale runden das Feeling ab. Gesteuert wird am besten mit Gamepad, Digital-Stick oder Tastatur, damit sich das clevere System von Pässen, Schlagschüssen und Fouls auch perfekt an den Mann bringen läßt.

Besonders gelungen ist der Zwei-Spieler-Modus, bei dem Sie mit einem Freund entweder gegeneinander übers Eis flitzen oder es zusammen mit dem Computer aufnehmen. Die Partien lassen sich auch mittendrin abspeichern, ebenso wie die Wiederholungen spektakulärer Tore oder Fouls.

(ms/fs)

### FLORIAN STANGL



NHL Hockey ist ein Klassiker, der in jede Sammlung gehört. Die hervorragende Simulation läuft (im Gegensatz zu den Nachfolgern) auch auf einem 386er fleißig. Wer nicht gerade ausgemachter NHL-Fan ist, stört sich auch nicht an den veralteten Spielernamen. Einziger Kritikpunkt ist das Handbuch, welches nur als Datei auf der CD-ROM in denkbar schlechter Qualität vorliegt.

#### WESTWOOD COMPILATION

- Hersteller: Virgin
- Hardware: 1 2 3 4 5
- Sprache: Deutsch
- Getestet in: 8/93, 1/94, 5/94, 12/94, 8/95

#### GABRIEL KNIGHT

- Hersteller: Sierra
- Hardware: 1 2 3 4 5
- Sprache: Deutsch
- Getestet in: 3/94

#### NHL HOCKEY

- Hersteller: EA Sports
- Hardware: 1 2 3 4 5
- Sprache: Englisch
- Getestet in: 9/93

# DREIFACH GUT

**Das Rennen um den schnellsten Spiele-PC neigt sich dem Ende: In Zukunft übernimmt die Grafikkarte die Hauptarbeit.**

**W**arum sind einige Spiele trotz schneller Pentium-PCs so langsam? »Rund 70 Prozent der Rechenleistung werden bei einem 3D-Spiel von der Grafik aufgezehrt«. Das sagt nicht irgendwer, sondern Joe Tretinik, »Game Evangelist« beim weltgrößten Hersteller von Grafikchips namens S3. Erst mit dem seit zweieinhalb Jahren währenden Boom der 3D-Spiele explodierten die Rechenanforderungen: Kein halbwegs ansprechendes Spiel kommt in SVGA mehr ohne einen 90-MHz-Pentium aus. Als wirklich optimaler Spiele-Prozessor muß derzeit sogar ein 133-MHz-Chip angesehen werden (siehe Seite 138). Freilich kann diesen Upgrade-Zirkus kaum noch jemand mitmachen. Der vor einem halben Jahr gekaufte Pentium-Rechner mit 8 MByte gehört schon zum alten Eisen. Früher erschien höchstens einmal im Jahr ein Spiel, für das es schlicht noch keine PCs gab, heute ist das mit schöner Regelmäßigkeit alle zwei Monate der Fall. Jüngstes Beispiel ist »Formula One Grand Prix 2«; auch auf einem 166-MHz-Pentium mit extrem fixer Grafikkarte macht dieses Spiel in SVGA bei allen Details keinen Spaß. Wer will schon einen Formel-1-Boliden im Sekundentakt vor sich hin ruckeln sehen?

## Problem und Lösung

Die gestiegenen Ansprüche an die Grafik treiben die Hardware-Anforderungen aber nicht allein in die Höhe. Moderne Spiele führen hinter den Kulissen recht komplexe Berechnungen durch: Bei »Command & Conquer« oder »Descent 2« verbrät die Künstliche Intelligenz der Gegner ordentlich Rechenleistung, im Falle von F1GP2 ist es die Fahrphysik.

Die solideste Lösung für derartige Probleme ist die Verteilung auf mehrere Prozessoren. Für Spiele-Grafik mit 640 mal 480 Punkten kann das anders als bei anspruchsvollen Grafikprogrammen für Architekten oder Ingenieure ein Low-cost-Chip übernehmen – und so wurde der »3D-Beschleuniger für den Massenmarkt« geboren. Auf der CeBIT 96 stellte jeder Grafikkartenhersteller, der etwas auf sich hält, ein Board der 500-Mark-Klasse vor, das neben den üblichen Funktionen wie Windows-Beschleunigung und Videowiedergabe auch Spielen Beine machen soll.

Derartige Karten sind in Form der Matrox Millennium, Diamond Edge und dem 3D-Blaster von Creative Labs schon einige Zeit auf dem internationalen Markt – der große Erfolg ist ihnen allen (Ausnahme: Millennium) noch verwehrt, denn außer der 3D-

Beschleunigung bieten sie zuwenig: die Edge zu wenig DOS-Performance und zuwenig Spiele, der 3D-Blaster zu wenig Kompatibilität. Nur Millennium kann für DOS-Spiele und als Windows-Karte überzeugen, an frischen 3D-Titeln mangelt es aber auch ihr. Eine kompromißlose Allround-Lösung scheint erst jetzt in Sicht, denn führende Chip-Hersteller wie ATI und S3 haben 3D-Funktionen in bestehende Bausteine integriert. Bei S3 heißt der Zauberschip »Virge«, und ist im Prinzip nichts weiter als ein um 3D-Funktionen aufgebohrter Trio 64 V+. Dieser Grafikprozessor bietet gute Windows- und DOS-Geschwindigkeit zum kleinen Preis, mit neuen Speichertechnologien wie EDO kann er auch umgehen. Noch einen Tick mehr Power verspricht ATI mit dem »3D Rage«, der ebenfalls auf bewährten Grafikchips basiert. Auch von Matrox ist ein neues Board mit 3D-Funktionen für den Heim-

wander zu erwarten, das vermutlich nicht mehr so teuer ist wie die weiterhin erhältliche Millennium. Wer sich also ohnehin eine neue Grafikkarte kaufen möchte, bekommt die 3D-Beschleunigung demnächst zum Nulltarif dazu. Die Angebote der Hersteller sind jedoch sehr unterschiedlich. Einige Anbieter wie Number Nine versuchen es über den Preis: Knapp 400 Mark soll die »Reality 332« kosten, dafür aber ohne Spiele geliefert werden. Andere Firmen wie Creative Labs oder Diamond schnüren eifrig an Bundles. Bei Elsa sollen mit der auf 4 MByte erweiterbaren »Victory 3D« die Spiele »Battle Race«, »Terminal Velocity« sowie 3D-Tools fürs Internet geliefert werden, dann allerdings zum Preis von 500 Mark.



Eine von vielen: Das Virge-Board von Diamond namens Stealth 3D wird bis 15. Juni exklusiv mit Descent 2 gebündelt.

## Nichts läuft ohne Software

Freilich versucht jeder Hardwarehersteller, die besten Spiele exklusiv für sein Produkt zu bekommen. So hat nach unbstätigten Gerüchten S3 ganze zwei Millionen Dollar an Interplay bezahlt, um die erste Umsetzung des 3D-Knallers Descent 2 für den Virge-Chip zu erhalten. Daß sich die Kartenanbieter um die Software streiten, stellt für den Spieler derzeit auch das größte Hindernis bei der Wahl des richtigen Boards dar: Welches Produkt wird auf Dauer auch mit Neuerscheinungen und nicht nur halbherzigen Umsetzungen oder Kamellen bedacht werden?

Die Antwort auf diese Frage hängt – wie könnte es anders sein – wieder einmal ganz am Softwaregiganten Microsoft. Windows 95 wird sich im Weihnachtsgeschäft zur ernstzunehmenden Spielplattform mausern. Noch im Sommer soll »Direct3D« einen einheitlichen Standard für alle Karten und Spiele schaffen. Das funktioniert so: Will ein unter Windows 95 laufendes Spiel 3D-Funktionen verwenden, so schickt es zunächst Befehle an die

Faktor	Auflösung	Originalgrafik	Vergrößerung
D	voll		
1	1/2		
2	1/4		
3	1/8		

So funktioniert MIP-Mapping: Wenn bei verschiedenen Vergrößerungsstufen das richtige Bild gewählt wird, leiden die Details der Darstellung nicht.

Direct3D-Treiber. Die entscheiden dann, ob die Grafikkarte die Arbeit übernimmt oder ob (wie bisher) der Prozessor arbeiten muß. Dadurch laufen die Spiele auch ohne 3D-Karte, mit einer solchen geht es allerdings schneller. Außerdem kann eine ältere Karte mit wenigen 3D-Funktionen (wie die Matrox Millennium) ihre Fähigkeiten noch ins Spiel bringen, während die moderneren Features der Prozessor abwickelt. Seit über einem Jahr arbeitet Microsoft an Direct3D, im Sommer soll die Idee dann endlich Software werden.

## Nur mit Direct3D

Für die Spiele-Programmierer hat Direct3D einen riesigen Vorteil. Sie müssen nicht exotische Hardware direkt unterstützen, sondern können ihre (durchaus selbstgeschriebenen) Grafikrou-

tinen ganz auf Direct3D ausrichten. Beim Kauf einer neuen Grafikkarte für Spiele wird also die Verfügbarkeit von Direct3D-Treibern absolut kaufentscheidend sein. Wie schnell die Karten wirklich sind, und welche Funktionen wie gut beschleunigt werden, läßt sich erst dann vernünftig testen, wenn Direct3D fertiggestellt ist. Außerdem kartenspezifischen Treiber muß sich der Anwender auch nicht um die DirectX-Software kümmern, denn jedes neue Windows-95-Spiel bringt die aktuellen Versionen gleich mit – das ist auch heute mit Titeln wie »Earthworm Jim« schon so.

Die gesamte 3D-Entwicklung steht dennoch erst am Anfang, insbesondere die Entlastung des Prozessors wird derzeit nur recht halbherzig in Angriff genommen. Die von S3 gezeigte Version von Descent 2 wurde auf einem 133-MHz-Pentium demonstriert (Originalton: »Ist aber auch auf einem 90-MHz-Pentium so schnell!«), Creative Labs dagegen führte eine recht flotte Version von »Hi Octane« auf einem 486 OX4 mit 100 MHz vor. Diese beiden Fälle lassen sich aufgrund der unterschiedlichen Eigenschaften der Karten nicht direkt vergleichen, zeigen aber recht deutlich, daß hier noch gewaltiger Spielraum für Optimierungen bleibt.

Eines ist jedoch jetzt schon sicher: Die 3D-Karten werden nicht nur das Wettrennen im Prozessorbereich eindämmen, sondern auch die Bildqualität der Spiele gewaltig steigern. Die neue Spieleauflösung beträgt 640 mal 480 Punkte bei bis zu 65 535 Farben – und da können selbst moderne Spielekonsolen nicht immer mithalten. (nie)



Flat Shading



Gouraud Shading



ohne Perspective Correction



mit Perspective Correction



Fogging

Hinter den folgenden Schlagwörtern verbergen sich die wichtigsten Technologien, mit denen eine 3D-Grafikkarte ihre Geschwindigkeit und die gesteigerte Bildqualität erreicht. Nicht jede Karte muß all diese Funktionen beherrschen, dennoch gilt: Je mehr, desto besser.

**Alpha-Channeling:** Über zusätzliche Daten kann einem Objekt Transparenz verliehen werden. So sind nicht nur durchscheinende Oberflächen, sondern auch weiches Ein- und Ausblenden möglich.

**Filtering:** In verschiedenen Stufen (Bi- und Trilinear) werden innerhalb von Texturen Kanten geglättet. Beim Heranzoomen wirken Oberflächen aus wenigen Pixeln so weniger grob.

**Fogging:** Spezialeffekt, der nicht nur für Nebel und Wolken eingesetzt wird, sondern auch das Ausblenden entfernter Objekte ermöglicht.

**MIP-Mapping:** Verwendung mehrerer Texturen in Abhängigkeit der Entfernung vom Betrachter. Bei größerer Nähe werden die Objekte nicht grobpixeliger, sondern detaillierter.

**Perspective Correction:** Korrektur von Grafikverzerrungen, die vor allem bei tiefen Einsichten in den Raum entstehen und das Bild zudem unruhig werden lassen.

**Shading:** Drei Verfahren (Flat, Gouraud, Phong) sorgen für realistische Beleuchtungseffekte. Ein guter Kompromiß zwischen Qualität und Rechenzeit ist das Gouraud-Shading.

**Texture Buffer:** Texturen werden im Speicher

der Grafikkarte abgelegt. Das spart Übertragungszeit, benötigt aber für SVGA-Spiele mindestens 2MByte auf der Karte.

**Texture Mapping:** 3D-Objekte werden mit einer realistischen Oberfläche, etwa der Grafik einer Mauer überzogen. Das Kernelement moderner 3D-Grafik.

**Video-Texturing:** Objekte können nicht nur mit einzelnen Grafiken, sondern auch mit Bildfolgen versehen werden. Rechenzeit- und speicheraufwendig.

**Z-Buffering:** Für jedes Pixel wird auch die Z-Koordinate für die Tiefe im Raum gespeichert. Das kostet Speicher auf der Grafikkarte, ist aber das Zentralelement für die Beschleunigungsfunktionen.

# DAS 3D-EVANGELIUM

Joe Tretnik arbeitet mit S3 beim weltgrößten Hersteller von Grafikkarten. Außerdem besitzt er eine der außergewöhnlichsten Visitenkarten der Branche: Er ist von Beruf »Game Evangelist«.

**PC PLAYER:** Joe, mir scheint, daß der 3D-Markt im Moment geradezu explodiert...

**JOE TRETNIK:** Ich kenne mehr als 30 Chip-Hersteller, die momentan an einer 3D-Lösung arbeiten. Davor gab es nur rund ein Dutzend Hersteller von Grafikkarten überhaupt. Das heißt, da draußen sind 20 neu gegründete Firmen wie 3DFX oder Rendition, die nichts anderes als 3D-Chips machen. Doch dabei muß man bedenken, daß 3D an sich nichts neues ist – die mathematischen Grundlagen wurden schon vor hunderten von Jahren entdeckt. Bei den Computern fand die wesentliche Entwicklung in den sechziger Jahren statt, und bis heute ist man in der Workstation-Welt nicht auf einen gemeinsamen Nenner gekommen. Das liegt vor allem an zwei Dingen: Zum einen ist die reine Leistung in »Polygonen pro Sekunde« eben kein Maßstab, und zum anderen kann man die dabei erreichte Bildqualität nicht wirklich messen – das ist ein rein subjektiver Eindruck.

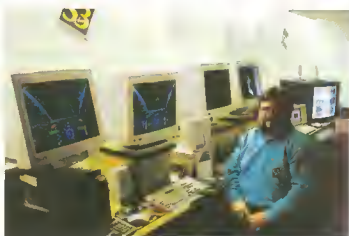
**PC PLAYER:** Und nun mischt ab 1997 auch noch Intel mit dem Multimedia-Pentium MMX mit – wer braucht dann noch 3D-Karten, oder wer braucht MMX?

**JOE TRETNIK:** Wir brauchen es! Ich kann jetzt noch nicht sagen, wie unsere Chips dann aussehen werden, aber ehrlich gesagt: Wir werden alles beschleunigen, was der Pentium nicht beschleunigt. Und da unser Virge-Chip pinkompatibel zum Vorgänger Trio 64 V+ ist, kann ich mit ruhigem Gewissen eines sagen: Bis Weihnachten dieses

Jahres werden wir eine größere installierte Basis haben, als 3D0, Playstation und Saturn zusammen.

**PC PLAYER:** Und wie will S3 das erreichen?

**JOE TRETNIK:** Vier Dinge braucht man im Geschäft mit 3D-Chips: gute Technologie, Fertigungskapazitäten, Software und Marketing. Viele Newcomer scheitern vor allem an der



Joe Tretnik voller Stolz vor Descent 2 auf dem Virge-Chip.

Fertigung, und da haben wir durch unsere Firmengeschichte einen Vorteil.

**PC PLAYER:** Das wichtigste für den Spieler sind aber die Spiele.

**JOE TRETNIK:** 20 Titel speziell für den Virge stehen vor der Tür, bis Weihnachten werden das 50 sein. Und bis dahin ist ja auch noch Direct3D verfügbar.

**PC PLAYER:** Wie lange wird der Kampf um die Spezialanpassungen von Spielen an einen Chip denn dauern?

**JOE TRETNIK:** Natürlich will niemand von vorneherein eine bestimmte Käufergruppe ausschließen. Und für einen Spiele-Entwickler bedeutet es einen riesigen Aufwand, einen Titel speziell an eine Hardware anzupassen. Erst mit Direct3D kann man dann Spiele schreiben, die auf jeder Hardware laufen. Da aber Direct3D im Moment noch fehlt, wollen die Spiele-Firmen nur zwei oder drei Chips unterstützen, von denen sie glauben, daß sie den größten Marktanteil abdecken werden.

**PC PLAYER:** Wird es von S3 auch Direct3D-Treiber für die älteren Chips geben, so daß man die neuen Spiele mit der reinen Prozessorleistung benutzen kann?

**JOE TRETNIK:** Wenn kein 3D-Chip im Rechner steckt, werden alle Funktionen über den Direct3D-Treiber von Microsoft per Software realisiert. Für alle S3-Chips wird es DirectX-Treiber geben.

**PC PLAYER:** Kann man damit dann auch ordentliche Geschwindigkeit erwarten?

**JOE TRETNIK:** Da bin ich mir recht sicher. Unsere gegenwärtigen Treiber für den Trio 64 V+ unterstützen alle Funktionen von DirectX, und das alles mit Hardwarebeschleunigung.

**PC PLAYER:** Und wann kommt Direct3D wirklich?

**JOE TRETNIK:** Ich kann hier nur die offizielle Aussage von Microsoft zitieren: im zweiten Quartal. Ich persönlich glaube, daß es wohl bis zum Ende des zweiten Quartals dauern wird. (nie)

## VIRGE ON BOARD

Zu Redaktionsschluß waren folgende Karten mit S3-Virge-Chip angekündigt:

- Diamond Stealth 3D
- Elsa Victory 3D
- Genoa (noch ohne Namen)
- Hercules Terminator 3D
- Iri (noch ohne Namen)
- Number 9 Reality FX
- Orchid (noch ohne Namen)

„Bis Weihnachten gibt es mehr verkaufte Virge-Chips als 32-Bit-Konsolen.“



PC CD-ROM

PC CD-ROM

0 28 71 / 86 31

18 30 88

18 06 37 • 18 54 43  
FAX 0 28 71 / 86 31

**Bachler**  
Computersoftware

PC CD-ROM

3-D Ultra Pinball /dt	69,95
5th Musketeer /dt	69,95
Acas of the Deep /dt	84,95
Acas of the Deep Missions Disk /dt	42,95
AD&D Collector's Edition	77,95
AD&D 2: Masterpieces	72,95
Albion /dt	79,95
Alone in the Dark Trilogy 1-3 /dt	69,95
Anvil of Dawn /dt	79,95
Ascendancy /dt	79,95
Battle Isle 3 /dt	69,95
Bing /dt	79,95
Bleifuss /dt	54,95
Bundesliga Manager Nattnick /dt	54,95
Caesar II /dt	82,95
Capitalism /kompl	76,95
Casino Deluxe /dt	69,95
Chewy - Esc von F5 /dt	59,95
Chronomaster /dt	76,95
CivNet /dt	92,95
Comanche + Missionen /dt	59,95
Commander Aces of the Deep /dt	82,95
Command & Conquer /dt	89,95
Command & Conquer Mission CD /dt	28,95
Crusader - No Remorse /dt	79,95
Cyberia 2 /dt	89,95
Cybermage /dt	79,95
D-Info 2 /dt	36,95
Daggerfall /dt	89,95
Das Schuttenbuch /dt	44,95
Das Schwarze Auge /dt	39,95
Das Schwarze Auge 2 /dt	64,95
Der Dürrekrall /dt	64,95
Der Reckless /dt	69,95
Descent 2 /dt	89,95
Desert & Jungle Strike /dt	44,95
Destruction Derby /dt	89,95
Die Fugger 2 /dt	79,95
Die Siedler CD-Version /dt	29,95

Die Siedler 2 - Veni, Vidi, Vici /dt	36,95
Die total verrückte Rallye /dt	36,95
Dirge City /dt	82,95
Discworld /dt	79,95
Duke Nukem 3D /dt	79,95
Dungeon Keeper /dt *	89,95
Earthworm Jim 1 + 2 /dt	68,95
Extreme Pinball /dt	54,95
F1 Manager '96 /dt	79,95
FIFA International Soccer '96 /dt	79,95
Formula 1 Grand Prix 2 /dt	99,95
Gabriel Knight 2 /dt	82,95
Grand Prix Manager /dt	86,95
Hanse - Die Expedition /dt	41,95
Hattrick /dt	82,95
Heroes of Might & Magic /dt	79,95
Hugo 3 /dt	79,95
Indy Car Racing 2 /dt	79,95
Johnny Bazoobakone /dt	69,95
Kingdom o' Magic /dt	75,95
MAGI! /dt	74,95
Magic Carpet 2 /dt	79,95
Manic Karts /dt	32,95
Master of Orion 2 /dt	79,95
Mechwarrior 2 & Erweiterungs-Set /dt	79,95
Mechwarrior 2 Erweiterungs-Set /dt	42,95
Monopoly /dt	59,95
Myst Special Edition /dt	69,95
NBA Live '96 /dt	79,95
Need for Speed /dt	79,95
NHL Hockey '96 /dt	79,95
Paraner General 2 /dt	79,95
PGA Tour Golf '96 Course CD /dt	36,95
Pinball Illusions /dt	59,95
Pinball Wizard 2000 /dt	69,95
Pole Position - F1 Teamchell /dt	86,95
Pro Pinball - The Web /dt	56,95
Reymen /dt	72,95
Rebel Assault 2 /kompl.	84,95
Riddle of Master Lu /dt	79,95
Sensible World of Soccer /dt	89,95

Shennara /dt	76,95
Silent Hunter /dt	69,95
Sim City 2000 Collection /dt	99,95
Simon the Sorcerer 2 /dt	69,95
Star Trek N.G. "A Final Unity" /dt	74,95
Steel Panthers /dt	69,95
Stonewall /dt	96,95
Super Star Wars /dt	59,95
Teamchell /dt	66,95
Terminator Future Shock /dt	76,95
TFX: EF2000 /dt	89,95
The Dig /kompl.	77,95
This means war 2 /dt	99,95
Thunderhawk 2 /dt	73,95
TIE Fighter /dt	72,95
Tilt! /dt	54,95
Transport Tycoon Deluxe /dt	87,95
U.S. Navy Fighters Gold /dt	87,95
Warcraft 2 /dt	79,95
Warhammer /dt	69,95
Werewolf vs. Vampire 2.0 /dt	79,95
Wing Commander 3 /dt	84,95
Wing Commander 4 /dt	99,00
Worms /dt	69,95
X Wing Edition /dt	73,95

# Sonder-Angebote

## Spiele-Sammlungen:

Jagged Alliance, Flight Unlimited, Entomorph, Pinb. Fantasies, Primal Rage, Term. Velocity, FX Fighter, Warbirds 2 /dt	87,-	CD
Anstoss + Battle Isle 2 + Das Schwarze Auge 2 /dt	65,-	CD
Civilization + Colonization + Railroad Tycoon Deluxe + Pirates! Gold /dt	89,-	CD
FIFA International Soccer + PGA Tour Golf + F1 Grand Prix /dt	60,-	CD
Legend of Kyandia 1, 2 und 3 + Dune 2 + Lands of Lore /dt	80,-	CD
Day of the Tentacle + Indiana Jones 4 + Monkey Island 2 /dt	80,-	CD
Silent Service 2, Railr. Tycoon, Gunship, MIG-29, Red Storm Rising, Kick Off 2, Perfect General, Megalomania	43,-	CD

## Die Monats-Hits:

Civilization 2 /dt	89,95	CD
Command & Conquer /dt	89,95	CD
Comm. & Cong. Mission CD /dt	28,95	CD
Cyberia 2 /dt	89,95	CD
Die Siedler 2 /dt	79,95	CD
F1 Manager '96 /dt	79,95	CD
FIFA Int. Soccer '96 /dt	79,95	CD
Formula 1 Grand Prix 2 /dt	99,95	CD
Fugger 2 /dt	79,95	CD
NBA Live '96 /dt	79,95	CD
Shannara /dt	76,95	CD
Silent Hunter /dt	69,95	CD
Terminator Future Shock /dt	76,95	CD
Warcraft 2 /dt	79,95	CD
Wing Commander 4 /dt	99,95	CD

**SO könnt ihr gleich bestellen:**

Einfach bei uns anrufen und Euro Bestellung durchgeben, oder eine Postkarte/Brief mit Euren Wünschen an uns schicken. Der Versand erfolgt dann per Nachnahme (+ 8,- DM) oder per Vorkasse (+ 4,- DM). Ab 150,- DM Bestellwert liefern wir grundsätzlich portofrei. Auslandskunden bestellen bitte nur schriftlich gegen Vorkasse (+ 8,- DM).

Postfach 1113 • 46361 Bocholt Blücherstr. 24 • 46397 Bocholt

V.m.b. = Vorbestellung möglich • dt = Deutsche Anleihe oder Version

Test: Soundkarten

# TERRATEC BITTET ZUM TANZ

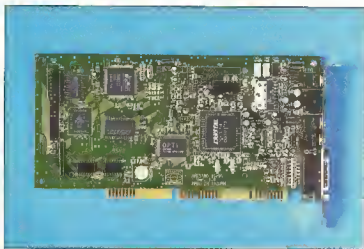
Qualität aus deutschen Landen: Von Terratec kommen zwei neue Soundkarten, die nicht nur sauberen Klang sondern auch einfache Installation per Plug&Play und neuartige Funktionen bieten.

Soundkarten sind zu Ende entwickelt – dieser Eindruck drängt sich jedenfalls auf, wenn man einen Blick in die technischen Daten wirft: 16-Bit-Sound und MIDI-Musik aus Wavetables bietet (zumindest als Option) jedes Produkt. Um den Käufer noch zum Umsteigen zu bewegen, ist also mehr Funktionalität gefragt. Terratec versucht es bei den beiden neuen Karten Maestro 16/96 und Maestro 32/96 mit echtem Plug and Play (siehe Textkasten), vollständigem Lieferumfang und einigen neuen Features. Die Maestro 16/96 als kleineres Modell für etwa 250 Mark enthält auf der Karte ein 1 MByte großes Wavetable-RDM und wird mit kleinen Lautsprechern geliefert. Sie eignet sich also vor allem als Erstausüstung. Der große Bruder, die Maestro 32/96, kostet mit 500 Mark doppelt soviel und besitzt neben 4 MByte RDM auch noch einen zweiten, unabhängigen MIDI-Kanal – dazu gleich mehr. Außerdem wird sie mit einem Mikrofon und MIDI-Kabel geliefert, beides von guter Qualität.

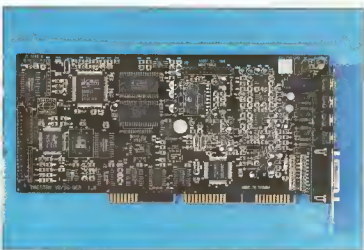
Den Karten ist gemeinsam, daß sie Spiele durch Kompatibilität auf Hardware-Ebene zum Soundblaster Pro (8-Bit-Stereo) und Windows Sound System (16-Bit-Stereo) unterstützen – Schwierigkeiten ergaben sich mit den entsprechenden Einstellungen bei Spielen überhaupt nicht. Über eines muß man sich jedoch im klaren sein: Wenn ein Spiel wie »Wing Commander 4« qualitativ besseren 16-Bit-Sound bietet, kann man diese Klänge nur über die Emulation des Windows Sound System mit den Terratec-Karten genießen. Wird – was bei den meisten Spielen der Fall ist – nur ein echter Soundblaster 16 oder eine AWE32 für 16-Bit-Sound unterstützt, können die Terratec-Karten nicht mithalten, da sie nur zum 8-bittigen Soundblaster Pro kompatibel sind. Für Effekte und Sprachausgabe reichen 8 Bit völlig aus. Wing 4 profitiert von 16 Bit vor allem bei der Wiedergabe über eine Dolby-Surround-Anlage. Aber wer hat die schon rund um den PC aufgebaut?

Die Installation der Karten läuft unter DOS wie Windows 95 problemfrei, ein kleiner Punkt ist aber zu beachten: Ohne ein kleines Programm in der Datei AUTOEXEC.BAT gibt keine der Karten einen Ton von sich. Dieses Utility belegt keinen Platz im RAM, es muß schlicht nach jedem Reset einmal gestartet werden, um die Karten zu initialisieren.

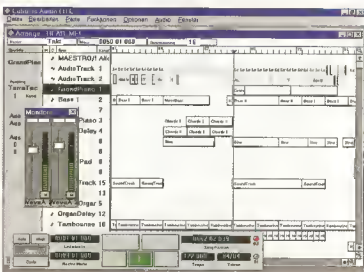
Was die beiden Maestros außerdem können, hat mit Spielen nichts zu tun, ist aber für den aktiven Musiker Gold wert. Dank Full-Duplex-Betrieb mit getrennten DMA-Kanälen für Aufnahme und Wiedergabe können die Karten eine Klangdatei aufnehmen,



Die kleine Maestro 16/96 eignet sich für Einsteiger. Bessere Wavetable-Sounds sind durch den mittlerweile nicht mehr selbstverständlichen Waveblaster-Stecker später nachrüstbar.



Zum Spielen fast zu schade: Die Maestro 32/96 verfügt über zwei MIDI-Ports und gut klingende Wavetables. Das macht sie für Musiker interessant.



Nicht so schön wie MusicMaker, aber viel mächtiger: Cubasis Audio Light von Steinberg.



## TYRIAN CDR3D13

**"Für mich ist TYRIAN das derzeit beste Shoot" em Up auf PCs. - N.Ernst, PC Player 3/96**

Tyrian ist ein großartiges Shoot'em-Up-Spiel, das speziell für PCs entwickelt wurde. Lassen Sie sich von unglaublichen Grafiken und verrückten Waffensystemen überzeugen. Exklusive CD Version 2.D mit über 6D Super-Levels!

DM 99.95



## RADIX - Beyond the Void CDR21D9

Endlich ein 3D-Action-Flugsimulator der wirklich Spaß macht. Erleben Sie Arcade-Action auf Ihrem PC! Dringen Sie mit Ihrem RADIX-Fighter in's Innere eines gigantischen Raumschiffs ein und retten Sie die Erde! • 27 Missionen • dynamische Licht- und Schatteneffekte • gerenderte Animationen • 4-Spieler-Netzwerkplay (2-Spieler-Modem)

DM 79.95



## CYRIL CYBERPUNK CDR2899

Verwandeln Sie sich in Cyril Cyberpunk - den wahrscheinlich schnellsten Surfer der Welt - und verbinden Sie eine Invasion bösartiger Mutanten-Teddies! CC ist ein "Jump & Surf Game" der besonderen Art. • 29 riesige Levels • 5 erweiterbare Waffen • 5 fiese Endgegner, 1 Mega-Boss • toller Soundtrack • 23 MB Filmsequenzen, 19 MB Spielfaß!

DM 59.95



## IKARUS TRANSLATOR PRO CDR2148

Übersetzen Sie komplette formatierte Texte aus und in die Sprachen Deutsch, Englisch, Französisch, Spanisch, Italienisch, Portugiesisch und Latein, wobei die mitgelieferten Datenbanken selbst erweitert werden können. Das Programm kann aber auch ganz einfach als Textverarbeitungs- oder Nachschlagewerk genutzt werden.

DM 49.95



## IKARUS BÖRSE PLUS CDR284D

Endlich ist es privaten Anlegern und Profis möglich, das Börsengeschehen hautnah zu verfolgen. Filtern Sie in kürzester Zeit aus tausenden von Wertpapieren die für Sie interessantesten heraus. Über das IKARUS Terminal können Modembesitzer täglich ca. 3D Wertpapierkurse aktualisieren. Werden Sie zum Börsenprofi!

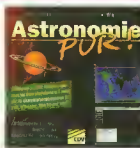
DM 49.95



## CAD PUR!

Die CAD-Collection mit mehr als 85 tollen Shareware-/Demoprogrammen für DOS, Windows/95/OS/2. Fast jede Idee läßt sich hier realisieren - vom Hausgrundriß bis zum Schaltplan!

CDR2846



## Astronomie PUR!

Entdecken Sie die Geheimnisse dieses Sonnensystems! Mehr als 75 Sharewareprogs. für DOS, Windows/95/OS/2! Bereisen Sie den Weltraum, sehen Sie den Himmel aus weit entfernten Positionen!

CDR2845

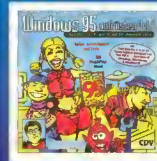


## Dr. Hardware Sysinfo CDR2127

Das erfolgreiche PC-Analyseprogramm für Anfänger und Profis - jetzt mit folgenden neuen Features:

- Plug&Play-Bios-Detailsinformationen • erweiterte PCI-Analyse • erkennt synchronen, asynchronen • Pipeline Burst Cache • Alles auf einen Blick-Analyse • erweiterte Analyse von div. Chipsätzen und vieles mehr!

DM 29.95



## Windows 95 aufrüsten CDR2142

VOLUME 1  
15D echte 32-Bit-Programme aus der Shareware-Szene! Reizen Sie Windows 95 endlich richtig aus! Mit Spielen, Anwendungen und Tools - zusammengestellt von Carsten Scheibe. Mit Plug&Play Manisystem (Beschreibung und Screenshots je Programm)

DM 24.95



## DEUTSCHE SHAREWARE 3 CDR213D

Über 1.800 Programme auf 2 CDs. Viele Hits der deutschen Sharewareszene - von A wie Adressverwaltung bis Z wie Zeichnen wird fast alles abgedeckt! Hier ist für jeden und jede Plattform (DOS, Windows/95 und DS/2) etwas dabei!

DOUBLE  
PACK!

DM 29.95



## CDV PINBALL MANIA CDR2138

Flippern Sie gerne? Dann ist diese Sammlung genau das Richtige für Sie: Gameplay und Grafik dieser Spiele wirken fast so echt wie ein richtiger Flipper. Ein absolutes Muß für alle Pinball-Freunde!

11 tolle Demo-/Sharewarespiele.

DM 14.95



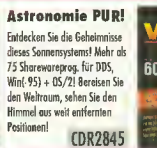
## ABUSE Blacklabel - SW CDR2894

Ein packendes Science-Fiction Abenteuer mit viel Action! Befreien Sie eine besetzte Raumstation von den Aliens. Mit innovativer Steuerung. Plus 9 SW-Games!

## RADIX Blacklabel - SW CDR21D8

Die Sharewareversion von RADIX (s. oben) und 9 weitere tolle Sharewaregames.

je CD: DM 9.95



## Wissen PUR! V.2

Massenweise Wissenswertes in über 600 Shareware-Programmen!

CDR30D5

je CD:

DM 19.95

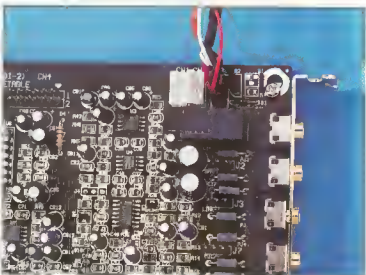


# TERRATEC BITTET ZUM TANZ

während eine andere wiedergegeben wird. Für Harddisk-

Recording ist das eine feine Sache: Zuerst wird eine Rhythmusspur gebastelt, etwa mit dem beigelegten Programm »Circle Elements SE«. Dann wird diese Spur wiedergegeben, während unser Stanglulator auf der Gitarre exakt im Takt dazu spielt. Für den Musiker ist auch das besondere Feature der Maestro32/96 gedacht. Sie besitzt nicht nur wie die kleinere Ausgabe einen Waveblaster-Stecker für ein zusätzliches Daughterboard, sondern auch ein zweites MIDI-Interface. Welches der beiden Interfaces den Waveblaster-Stecker, die eigenen Waveables der Karte oder den externen MIDI-Ausgang über den Joystick-Port bedient, läßt sich frei wählen. Im Endeffekt stehen so 32 MIDI-Kanäle bereit, was auch für anspruchsvolle Heimstudios ausreicht.

Wer keine derartigen Ambitionen hat, und die Maestros nur zum Spielen benutzen möchte, bekommt guten Sound geboten. Vor allem der Digitalteil der Karten zur Wiedergabe von Sprache oder digitalisierter Musik ist von bester Qualität. Über den Line-Ausgang betrieben ist das Rauschen weit geringer als bei vielen anderen Karten, und der Dynamikeindruck eines direkt von CD ausgelesenen Stückes, das dann durch die Wandler der Karten wiedergegeben wird, liegt nah am CD-Player. Abstriche müssen bei der kleinen Maestro mit MIDI-Musik gemacht werden. Das



Nachgedacht: Da die Stecker für das Audio-Kabel eines CD-Laufwerks nicht dem Slot-Blech sitzen, reduziert sich der Kabelverhau im Rechner. Das Kabel muß nicht für jede neue Karte abgesteckt werden.

## TECHNISCHE DATEN

Produkt:	Maestro 16/96	Maestro 32/96
Hersteller:	Terratec Profimedia, Nettetal	Terratec Profimedia, Nettetal
Preis:	ca. DM 250,-	ca. DM 500,-
Kompatibel zu:	Soundblaster Pro, Windows Sound System, GM	Soundblaster Pro, Windows Sound System, GM, GS, SC-55
Aufzeichnung/		
Wiedergabe:	16 Bit, 48 kHz, stereo	16 Bit, 48 kHz, stereo
Waveable:	1 MByte	4 MByte
Lieferumfang:	Audiokabel, Mini-Lautsprecher, MusicStation, Circle Elements SE, AudioRack	Audiokabel, MIDI-Kabel, Mikro, Cubasis Audio Light, Circle Elements SE, AudioRack
Besonderheiten:	Full Duplex, Hardwarekomprimierung	Full Duplex, Hardwarekomprimierung, 2 MIDI-Interfaces, 2 Line-Eingänge

## ECHTES PLUG&PLAY

Viele Hersteller werben mit dem Slogan »Plug & Play«, der statt langwieriger Installation schlichtes Einstecken und loslegen verspricht. Doch Vorsicht! Plug&Play ist ein unter Führung von Intel klar definierter Standard, dessen Überwachung nur recht lax gehandhabt wird. So prangt auf vielen Grafikkarten ein Fantasielogo mit den beiden Zaubern, auch wenn diese Karten gar kein echtes Plug&Play beherrschen. Dafür sind drei Dinge notwendig:

- 1.) Echte Plug&Play-Karten mit eigenem BIOS.
- 2.) Ein Motherboard mit Plug&Play-BIOS.
- 3.) Ein Betriebssystem mit Plug&Play-Funktionen wie Windows 95.

Wirklich zuverlässig erkennen kann man Karten und Boards nur daran, daß sie beim Einschalten eine Meldung ausgeben: Das Board startet sein »PnP« und identifiziert die Karten. Wird dann Windows 95 geladen, erfolgt eine Aufforderung zum Einlegen der Treiberdisketten für die neue Karte. Der Witz daran: Der Rechner übernimmt die Zuordnung von Portadressen, DMA- und IRQ-Kanälen. Wird eine neue Karte eingesteckt, werden bei Bedarf alle Ressourcen automatisch umkonfiguriert.

Das klappt freilich nur bei vollständigen PnP-Systemen, die alle oben aufgeführten Voraussetzungen erfüllen. In einem älteren Rechner unter DOS ist ein Ausweg vorhanden. Mit jeder PnP-Karte sollte ein Programm namens ICU (ISA Configuration Utility) geliefert werden, das vor dem ersten Einsatz einer PnP-Karte und nach dem Einstecken jeder neuen gestartet werden muß, und die Konfiguration dann automatisch erledigt. Fehlt das ICU, kann ein Universal-Programm von Intel verwendet werden. Sie finden es auf der CD zur Ausgabe 6/96. Leider machen DOS-Spiele von der PnP-Fähigkeit moderner Systeme keinerlei Gebrauch – sehr schade, denn damit wäre das lästige Kapitel »Soundkartenkonfiguration« ein für alle Mal erledigt. Einen ausführlichen Beitrag zu Plug&Play finden Sie in der nächsten PC Player.

Waveable dieser Karte entspricht dem des in der letzten Ausgabe getesteten Mini-Wave-System, das im Vergleich mit den Daughterboards von Korg und Yamaha deutlich weniger natürlich klingt. Dennoch liegen die MIDI-Sounds der Maestro 16/96 gut im Durchschnitt dieser Preisklasse. Ganz andere Dimensionen erschließen sich für die Wiedergabe von MIDI-Stücken mit der Maestro 32/96. Zwar kann auch sie unsere Referenz (Yamaha DB-50XG) nicht vom Thron stoßen, doch gerade mit Pop- und Synthi-Stücken wird die Terratec zum großen Meister. Wie auch bei den Daughterboards lassen sich die beiden Karten umfangreich programmieren, was aber auch wieder Hobby-Musikern vorbehalten ist, die sich durch die sehr

guten Handbücher kämpfen.

Unterm Strich fehlt der Maestro 16/96 zur optimalen Spielekarte nur eine Kompatibilität zum Soundblaster 16, Profimusiker werden an der Maestro 32/96 vielleicht noch einen digitalen S/PDIF-Eingang vermissen – dennoch sind beide Karten für ihre Einsatzgebiete von überdurchschnittlicher Qualität zu einem günstigen Preis.

(nie)



# Neueste Deutsche Welle!



## miroSOUND – RDS-Radio & Wavetable am PC!

**miro**

\* einschließlich Versandkosten inkl. MwSt.



miroSOUND PCM12  
miroSOUND PCM20 radio  
**MEGA-SOUND!**



**All-in-One: HiFi-Center  
& Musik-Workstation!**  
Hochwertiger Stereo-Sound für Musik-Fans,  
Rediöhörer, Komponisten und Entertainer.

Wavetable-Sound pur: **miroSOUND PCM12** schon für **DM 299,-\***

- Yamaha OPL 4 Wavetable-Power
- RDS-Stereotuner onboard (miroSOUND PCM20 radio)
- Profisoftware mit Stereocockpit & MIDI-Studio inkl.
- General MIDI unter DOS und Windows
- CD-ROM-Interface für Enhanced IDE
- Plug & Play

miro D (0521) 5155-100 miro A (07241) 55 miro CH (07241) 55 10 <http://www.miro.com>



Nachgehackt: Pentium und Pentium Pro

# PURE PROZESSOR-POWER

**Welches ist der schnellste Pentium, und warum ist sein Cousin »Pentium Pro« bei Spielesoftware tatsächlich langsamer?**

Nach unserem Test von Intels neuem Top-Prozessor namens Pentium Pro in der letzten Ausgabe schlugen die Wellen hoch. Vom unglaublichen Staunen mancher Leser (»Wie, der Nachfolger des Pentium ist nicht schneller?«), den unvermeidlichen Besserwissern (»Können Ihr ja gar nicht direkt vergleichen, ist ja auch ein anderes Motherboard!«) bis zum frustrierten Kopfschütteln (»Nur acht Frames pro Sekunde mit Wing 4 auf einem 166-MHz-Pentium?«) reichten die Reaktionen. Eines vorweg: Für die Spiele, die heute im Laden stehen, war der Pentium Pro nie konzipiert. Und vergleichen können wir beide Systeme trotz unterschiedlicher Motherboards sehr wohl: Wie für jeden wirklich neuen Prozessor braucht auch der Pentium Pro ein neues Board, das hier mit Intels Orion-Chipsatz bestückt ist, und sich am Markt gegen ausgereifte Produkte mit dem schnellen Pentium-Chipsatz Triton behaupten muß.

## Kinderkrankheiten

Daß der Pentium Pro gerade bei Spielen nicht der wahre Spaßbringer ist, liegt nicht nur an der viel zitierten Vorliebe dieser CPU für reinen 32-Bit-Code: Gerade der Orion-Chipsatz ist bei weitem nicht so schnell wie sein Pentium-Gegenstück Triton. Flutschen mit einer extrem schnellen Grafikkarte wie der Matrox Millennium ganze 80 MByte pro Sekunde in einem Pentium-System über den PCI-Bus, so ist im Pentium-Pro-Rechner mit der selben Karte bei 17 MByte/s Schluß. Und das auch nur, wenn der Rechner von Hand getunt wird: Die ersten Ausgaben sowohl des Pentium Pro wie auch des ihn steuernden Chipsatzes Orion wiesen Fehlfunktionen auf, die einige Motherboard-Hersteller durch Abschalten der entsprechenden Funktionen im BIOS umgingen. Besonders die Bus-Performance litt dadurch empfindlich, auf unserem Testsystem konnte sie durch simples Einschalten von zwei Optionen um 250 Prozent gesteigert werden. Ungelübte sollten davon auf jeden Fall die Finger lassen: Wenn ein so getunt-Rechner nicht mehr bootet, kann auch das nötige Setup-Programm nicht mehr geladen werden...

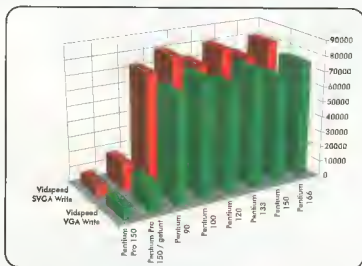
## Schneller oder langsamer?

Nicht nur die mangelhafte PCI-Leistung stellt für Spiele eine Bremse dar, auch die Art und Weise, wie Spiele heutzutage programmiert sind, ist nicht auf den Pentium Pro zugeschnitten.

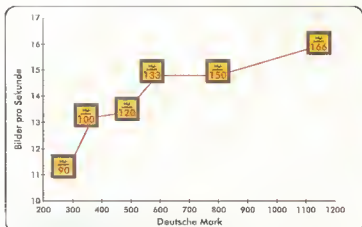
Dieser Prozessor bricht in vielen Punkten mit der Intel-Tradition, trotz vollständiger Abwärtskompatibilität höhere Geschwindigkeiten zu erreichen. Intel hat beim Pentium Pro den Schwerpunkt klar auf die »Parallelisierung« von Befehlen gelegt. Dabei wurde der reine 32-Bit-Code bevorzugt, mit dem dieses Verfahren leichter möglich ist. Der unangenehme Nebeneffekt: Die Ausführung mancher 16-Bit-Befehle dauert auf dem Pentium Pro wesentlich länger als auf dem Pentium. Wird der neue Chip oben drein mit besonders ungünstigen Konstruktionen in 16-Bit-Code gefüttert, verkehren sich die Turbo-Lader in eine Bremse. Deutlich gesagt: Wie schnell sich ein mit 486ern und Pentiums flott laufendes Spiel auf einem Pentium Pro präsentiert, kann man ohne Ausprobieren nicht wissen. Der neue Chip ist nicht automatisch schneller oder langsamer als seine Vorgänger, sondern eben nur ganz auf 32-Bit-Code optimiert.

Findige Spiele-Kenner werden jetzt gleich argumentieren, daß moderne Spiele ohnehin schon 32-bittig daherkommen, schön wär's.

Um den Hauptspeicher besser verwenden zu können, arbeitet zwar beinahe jedes Programm in den 32-Bit-Modi der Prozessoren, über die Beschaffenheit des Codes sagt das aber noch recht wenig aus. Der ist über weite Strecken noch 16-bittig, was aber auch große Vorteile hat: 16-Bit-Programme sind kleiner und für manche Zwecke auch schneller als 32-Bit-Codes. Und solange die meisten PCs »nur« mit 8 MByte ausgestattet sind, ist ein Umstieg auf volle 32 Bit nicht möglich. Selbst im modernen Windows 95 steckt noch viel vom 16-Bit-Code. Ein Windows NT System (echte



Hier liegt der Spaß begraben: Die Grafikleistung ist auch auf einem getunten Pentium-Pro-Rechner weit geringer als auf Pentiums mit 60 MHz-Bustakt (P90,120,150) oder 66 MHz (P100,P133,P166).



**Frames pro Mark:** Die Ergebnisse aller Pentium-Tests im Verhältnis zum Preis. Je steiler die Kurve zum nächsten Prozessor ansteigt, um so drastischer der Leistungsgewinn. Den besten Kompromiß zwischen Preis und Leistung stellt ein 133-MHz-Pentium dar.

32 Bit) wird erst bei 32 MByte RAM angenehm schnell. Während heute noch 8 MByte zum Spielen ausreichen, und 16 MByte eher eine Investition in den Komfort sind, so wäre ein Rechner für reine 32-Bit-Spiele mit 16 MByte wesentlich teurer – falls diese Speichermenge überhaupt reicht.

### Spielefrust vorbei mit Pentium Eins Drei Drei

Weiterhin bleibt der Pentium der optimale Spiele-Prozessor. Er liegt mittlerweile in Versionen bis zu 166 MHz vor. Wir haben anhand von Spielen alle derzeit gebräuchlichen Varianten getestet. Zum Einsatz kam dabei das weit verbreitete Asus-Motherboard P/I-P55TP4XE mit den gleichen Komponenten und Testverfahren wie in der letzten Ausgabe. Anhand der aktuellen Straßenpreise galt es diesmal, das optimale Preis-Leistungsverhältnis herauszufinden. Ein Blick auf die Grafik »Frames pro Marke« genügt, um den Sieger zu erkennen: Rund 500 Mark kostet der 133-MHz-Pentium und erreicht dafür auch unter den sehr harten Bedingungen unserer Tests noch 15 Bilder pro Sekunde mit anspruchs-vollen 3D-Spielen. Diese Leistung sollte bis zum Erscheinen der ersten Karten mit vollwertiger 3D-Beschleunigung (siehe Seite 130) noch ausreichen.

Auch Besitzer eines 90-MHz-Pentiums können an ein Upgrade denken; nicht nur die reine Prozessorleistung steigt mit einem 133-MHz-Chip, die Zugriffe auf Hauptspeicher und Grafikkarte laufen automatisch 10 Prozent schneller ab. Bei den Pentiums mit 90, 120 und 150 MHz werden RAM und PCI-Bus mit 60 MHz angesprochen, bei den Typen für 100, 133 und 166 MHz sind es 66 MHz. Das derzeitige Top-Modell mit 166 MHz ist für die gebotene Zusatzleistung zum Spielen schlicht zu teuer. Bei einem 133er gibt es allerdings eines zu beachten: Ihr PC sollte mit sehr schnellen RAMs (60 ns) ausgestattet sein, sonst bekommen Sie den Geschwindigkeitsvorteil gegenüber dem 120er-Modell kaum mit oder riskieren Abstürze. Ist Ihr RAM laut Fachhändler nur für 70 ns oder langsamer spezifiziert, sollten Sie bei einem 120er bleiben, weil sonst auch ein RAM-Upgrade fällig wäre.

Nächsten Monat wird sich PC Player den Upgrade-Prozessoren der 486er-Klasse widmen: Für unter 400 Mark können Sie einem DX2 noch mal ordentlich Beine machen. Wir stellen alle sinnvollen Prozessoren in einem Vergleichstest vor.

(nie)

# your way to play Company

**Erstbesteller bis zum 10.05.96 erhalten 6 Monate 4,03% Rabatt!**

TEL 06192-929240 FAX 929249

Mo-Fr 09.30-19.00 Uhr

11 Hour	DV 89,90	Police Quest - Swat	DV 79,90
3D Lemmings	DA 89,90	Pro Pinball - The Web	DV 64,90
3D Ultra Pinball	DA 74,90	ran Soccer	DV 79,90
5th Musketeer	DA 69,90	ran Trainer 2	DV 74,90
Acies of the Deep	DA 89,90	Rayman	DA 89,90
AH-64 Longbow*	DV 79,90	Rebalt Assault 2	DV 79,90
Apache Longbow	DA 74,90	Real Ghost	DV 84,90
Assault Rigs*	DA 59,90	Riddle of Master Lu	EV 79,90
Balman forever	DA 79,90	Riddle of Master Lu*	DV 79,90
Battle Cruiser 3000 AD	DA 59,90	Ridge Racer	DA 49,90
Battle Isle 3	DV 84,90	Shannara*	DV 69,90
Bernhard Langer Golf*	DA 74,90	Shellshock*	DV 74,90
Bioruss	DV 54,90	Shivers	DV 84,90
Brandead 13*	DV 74,90	Silent Thunder*	DA 89,90
Caesar 2	DA 84,90	Sim City CD-Collection	DV 99,90
Chronomaster	DA 69,90	Sim Tower	DV 84,90
Civilization NE*	DV 89,90	Sim Tower	DV 74,90
Cornucopia	DV 49,90	SimCity Sorcerer 2	DV 84,90
Command & Conquer DATA	DV 25,90	Snake Quest 5	DV 84,90
Crusader - No Remorse	DV 79,90	Spycraft: The Great Game*	DV 84,90
Daggerfall*	DV 84,90	Star Trek-Deep Space Nine	EV 79,90
Descent 2*	DV 84,90	TekWar*	DA 69,90
Der König der Löwen 3,5*	DV 59,90	TekWar*	DA 69,90
Destruction Derby*	DA 89,90	Terminator Future Shock	DV 84,90
		TFX EF2000	DV 89,90



### TOP'S!

Command&Conquer 84,90
Cyberia 2* 79,90
DSA Tell 3* 79,90
Die Fugger 2* 84,90
Dungeon Keeper* 89,90
FIFA Soccer 68,95
Formula One GP2* 99,90
Warcraft 2 84,90
Zork Nemesis* 84,90



Diabolo*	DV	1 Verb.	The Dig	DV	84,90
Die Siedler 2*	DV	84,90	This means war*	DV	84,90
Disoworld*	DV	79,90	Thunderhawk 2-Firestorm	DV	74,90
Dschungelbuch 3,5*	DV	44,90	Till	DV	54,90
Earthsege 2. Skyforce*	DA	84,90	Tomcat Alley	DA	49,95
Earthworm Jim 1+2 (DOS)	DA	69,90	TOP Gun DV*	DV	99,90
Earthworm Jim (WIN95)	DV	74,90	Torres Passages	DV	89,90
Ecco the Dolphin	DV	49,95	Trivial Pursuit	DV	74,90
F1 Manager 95*	DV	74,90	UEFA Champions League*	DA	74,90
Fantasy General*	EV	69,90	Warcraft 2 DATA DISK*	DV	24,90
Fast Attack*	DA	89,90	Warcraft 2	DV	84,90
Fifa Soccer 96	DV	75,50	Westwood Compilation	DV	74,90
FX Fighter - Limited Edition	DA	75,50	Way of the Warrior: Fulfill Manager	DV	59,90
FX Fighter	DA	69,90	Wing Commander 3	DV	79,90
Gabriel Knight 2	DA	84,90	Wing Commander 4	DV	99,90
Grand Prix Manager	DV	89,90	WipeOut	DA	89,90
Hexen	DA	79,90	Wizards DATA DISK*	DV	1 Verb.
Indy Car 2	DA	69,90	Worms	DV	74,90
Kingdom of Magic	DV	79,90	Zork Nemesis*	DV	84,90
Lands of Lore 2*	DV	84,90	Zork Nemesis*	EV	84,90

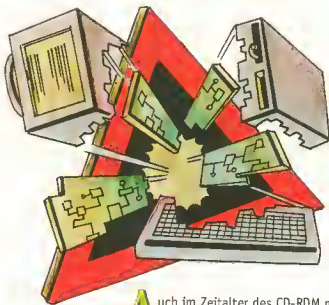
### LOW BUDGET!

7th Guest	DA 19,90
Alone in the Dark 1	DV 24,90
Caesar 1	DA 24,90
Creature Shock	DA 19,90
Dune 2	DV 29,90
King's Quest 6	DV 24,90
Kyrandia 3-Malcoms Revenge	DV 24,90
Lands of Lore	DV 29,90
Lost in Time	DV 24,90
Nascar Racing	DV 24,90
Sam & Max	DV 34,90
Shadow of the Comet	DV 24,90
Sim City Enhanced	DV 24,90
Simon the Sorcerer 1	DV 29,90
Star Trek-25th Anniversary Edt	DV 29,90
Star Trek-Judgement Rites*	DV 29,90
TFX	DV 29,90

### ALLE WEITEREN SPIELE AUF ANFRAGE !!!

DV=Dt. Version DA=Dt. Anleitung EV=Engl. Version \*bei Drucklegung noch nicht verfügbar, ab DM 230,- portofrei; Vorkasse DM 6,90, Nachnahme DM 9,90 zzgl. NN-Gebühr, bei Annahmeverweigerung berechnen wir nur DM 19,50

Software-Company Ziegler, Seibertbahn 2-4, 65719 Hofheim  
auf Wunsch Selbstabholung möglich, sonst NUR VERSAND!



**Keine Panik:**

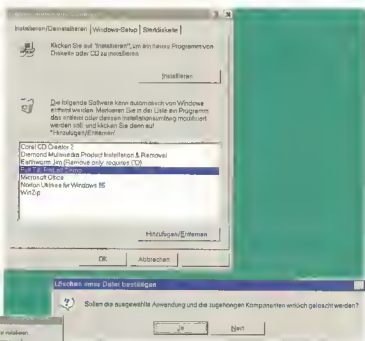
# UND TSCHÜSS!

Was unter DOS kein Problem ist, kann mit Windows zur Fußangel werden: Nicht mehr benötigte Programme dürfen nicht ohne weiteres gelöscht werden.

**A**uch im Zeitalter des CD-RDM macht sich fast jedes Spiel noch mit ein paar Megabyte auf der Festplatte breit. Und selbst wenn die neue 1,2 Gigabyte-Platte anfangs noch unerschöpflich groß scheint: Irgendwann ist sie voll. Da wird dann auch der Daten-Anarchist zum braven Archivar, der Verzeichnisse nach Software durchforstet, die er nicht mehr braucht – die CD steht ja im Schrank, installiert werden kann das alte Zeug bei Bedarf immer wieder.

Handelt es sich bei den Delinquenten um reine DDS-Spiele, ist die Sache ganz einfach: Man öffne ein DOS-Fenster und verbanne die Anti-Bytes mit den Befehlen DEL oder gar DELTREE von den Magnetscheiben. Hilfe geben beide Kommandos bereitwillig, wenn sie mit dem Parameter »/?« aufgerufen werden.

Läuft ein Programm jedoch unter Windows, hat die Sache einen gewaltigen Haken. Nur in seltenen Fällen stehen alle Daten einer Windows-Software auch in deren Hauptverzeichnis, da sich viele Programme gemeinsame Bestandteile (oft mit der Namensweiterung .DLL versehen) teilen. Das simple Löschen mit DEL oder der Benutzeroberfläche hat also zwei gewaltige Nachteile: Zum einen wird man so nie den gesamten Datenmüll los, und zum anderen werden sich weitere Programme massiv beschweren, wenn man ihnen so mir nichts, dir nichts einen Teil des Codes klaut. Folglich muß Windows-Software »deinstalliert« und nicht einfach gelöscht werden. Dazu gibt es eine Menge kommerzieller Programme, auf die hier aber nicht im einzelnen eingegangen werden soll – Software zu bezahlen, nur um Software wieder loszuwerden erscheint nicht gerade besonders elegant. Zumindest in Windows 95 wurde für das restlose Deinstallieren gleich eine Funktion eingebaut, die sich unter dem Symbol »Software« in der Systemsteuerung (Start/Einstellungen/Systemsteuerung) versteckt. Software, die Windows 95 kennt (lies: Die mit dem »Install Shield« von Microsoft versehen wurde) kann damit problemlos vom Rechner verbannt werden. Die Deinstallations-Routinen nehmen unter anderem Rücksicht auf gemeinsame Bestandteile, und löschen sonst alles, was mit dem betroffenen Programm zu tun hat. Erst bei umfangreichen Software-Paketen wie Microsofts Office gewinnt im Übrigen die Schaltfläche »Hinzufügen/Entfernen« Bedeutung: In der Regel wird einfach nur deinstalliert, Pakete mit vielen optionalen Komponenten las-



Die Vollversion ist da, das Demo darf deinstalliert werden.

sen auch das nachträgliche Ändern des Installationsumfangs zu.

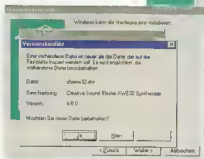
## Installieren mit Verstand

Nach dem Installieren eines neuen Programms genügt ein Blick in das Fenster »Software«, um herauszufinden, ob der Hersteller auf die Deinstallations-

Routinen Rücksicht genommen hat. Zu beachten ist jedoch, daß das Entfernen von Programmen nur dann sicher klappt, wenn auch das Originalverzeichnis des Installationsprogramms noch existiert. Hat sich beispielsweise durch ein neues Laufwerk die Bezeichnung der anderen Datenträger geändert, meldet die Deinstallations-Software einen Fehler.

Im Umgang mit gemeinsamen Programmteilen sind noch zwei weitere Dinge zu beachten. Wenn zum einen neue Software ausfällt, daß eine Datei bereits in einer anderen Version existiert, so empfiehlt es sich, diese alte Datei zu behalten. Erst wenn die neue Software nicht zufriedenstellend läuft, sollte die Installation mit den neuen Komponenten wiederholt werden. So ist zumindest sichergestellt, daß bereits installierte Programme noch funktionieren. Außerdem melden die Deinstallations-Routinen gelegentlich, daß eine bestimmte Datei nicht entfernt werden darf, da sie andere Anwendungen eventuell noch brauchen. In diesem Fall sollten die paar Byte geopfert werden – wenn die betroffenen Anwendungen eines Tages auch gelöscht werden, sind sie ohnehin fällig.

(nie)



In solchen Fällen ist es sicherer, die alte Version vorerst zu behalten.



# MicroFun

Unterhaltungshard- und -software

**CD-Recorder**

YAMAHA CRD102 5070 4+4+4+4+4	1.563,00
Philips CD2000 5070 4+4+4+4+4	1.516,00

**CD-Laufwerke**

Toshiba XM 5022 B 4-fach IDE	129,00
Mitsumi FX 5020 4-fach IDE	213,00
TEAC CD 50 E 8-fach IDE	217,00
Toshiba XM 5022 B 4-fach IDE	213,00
Philips PCA 620R 6-fach IDE	205,00

**VGA-Karten**

Harculas Stingray Pro 1 MB	149,95
Harculas Stingray64 Video 2 MB	259,95
Matrox Millennium 2 MB	331,95
Matrox Millennium 4 MB	771,95
SPEA VT Vuge Video 1 MB	129,95
SPEA VT Mirage Pro 2 MB	269,95
ELSA Winner 1000 TRIO V 2 MB	262,95
Diamond Stealth64 Video 2 MB	499,95
ATI Graphics Xpression 2 MB	244,95

**Soundkarten**

Creative SoundBlasterF16 Value	162,95
Creative SoundBlaster22 Pro	273,95
Creative SoundBlasterAWE32 PnP	424,95
Orchid NuSound Pro	209,95
YAMAHA SW 20PC SoundEdge	242,95

**Versand:** Helmgartenstr. 40  
85221 Dachau

**Phone:** 0813/551218  
**Fax:** 0813/55218

**weitere Produkte auf Anfrage**

**Tagespreise erfragen**

**Festplatten**

Quantum Fireball 128 MB DR	380,00
Western Digital 600 MB IDE	380,00
Western Digital 1000 MB IDE	390,00
Conner CFS 1000 MB IDE	469,00
Conner CFS 1000 MB IDE	443,00

**Motherboard**

PCI 486 Board 256 MB Cache 4x PCI	169,95
ASUS P55-TM4N 256 MB Cache 4x PCI	339,95
GIGABYTE GA-386 ATE P 256 MB Cache 4x PCI	345,95
Panasonic Board Intel 430FX 256 MB Cache 4x PCI	239,95
Intel Endurover PCI 256 MB Cache 4x PCI	429,95
Board Intel 430FX PCI 256 MB Cache 4x PCI	569,95
Board Intel 430FX PCI 256 MB Cache 4x PCI	100,00
Board Intel 430FX PCI 256 MB Cache 4x PCI	875,95
Board Intel 430FX PCI 256 MB Cache 4x PCI	133,00
Board Intel 430FX PCI 256 MB Cache 4x PCI	120,95
Board Intel 430FX PCI 256 MB Cache 4x PCI	166,00

**Controller**

Enhanced VLB-IDE 4 IDE 31 pin 1st Drive	33,95
Neochrome Vorkassette	10,00
Ausland	5,00
	20,00

**CPU**

AMD 486DX-120 MHz	119,95
AMD 586 P75-133 MHz	131,95
Intel Pentium 75 MHz	199,95
Intel Pentium 100 MHz	361,95
Intel Pentium 120 MHz	450,95
Intel Pentium 133 MHz	584,95
Intel Pentium 166 MHz	795,95
Intel Pentium 186 MHz	1.155,95
Intel Pentium PRO 150 MHz	1.049,95
Intel Pentium PRO 180 MHz	1.419,95
Intel Pentium PRO 200 MHz	1.604,95

**Wave Table**

YAMAHA DB 50X	196,95
---------------	--------

**VideoBoard**

Fast Movie Machine II	84,95
Fast Movie Machine II	1.081,95
Miro Video DCC2	1.205,95

**Joystick**

Logitech Wingman Extreme	84,95
Microsoft SideWinder 2D	119,95

**PC-Zubehör**

3,5" Diskettenlaufwerk	45,95
Big-Tower Gehäuse	142,95
Mini-Tower Gehäuse	116,95
Cherry Tastatur WIN 95	45,95
Netzwerk-Karte NE 2000 ungecortet	45,95
SIMM-Adapter	32,95
Spannungswandler	55,95
Modem 14400 extern	180,95
Modem 28800 extern	305,95
Active-Boxen 80 Watt	72,95
Zip-Drive Jazette	199,95
ISDN-Karte VNM	158,95

**Mid Sequenzer**

Steinberg Cubase 64 Spur	219,00
Steinberg MusicStation	319,00

# SCHUMACHERS EDV

Philadelphia Str. 108 \* 47799 Krefeld \* BESTELL-TELEFON 02151-63 15 73 oder 02153 - 7 18 21

PC-CDROM	Preis	PC-CDROM	Preis	PC-CDROM	Preis
Wing Commander IV *	93,50	Command & Conquer Mission *	27,50	The Terminator Future Shock **	75,50
NBA LIVE 96 *	79,50	Hugo III *	65,00	Bermuda *	49,50
Rebel Assault 2 **	49,50	Biing *	59,00	Steel Panthers*	67,50
Command & Conquer *	69,00	„Z“ *** Bitmap Brothers	75,50	War Kraft II *	79,50
Die Siedler 2 ***	73,50	Duke Nukem 3D **	79,50	Descent 2 *	77,50
Sim Tower *	75,00	Bleifuß **	53,50	Need for Speed *	67,50
D-Info	9,90	D-Atlas	29,00	D-Jure	29,00

\* Deutsche Version \*\*Deutsche Anleitung Viele weitere Titel auf Anfrage \*\*\* Noch nicht lieferbar

Der Versand erfolgt ausschließlich per Nachnahme. Die Versandkosten betragen 12,00 DM zzgl. 3,00 DM Zahlkartengebühr, ab 250 DM erfolgt die Lieferung versandkostenfrei. Fordern Sie noch heute unsere neuesten Preislisten einmal unverbindlich an. Jeder Bestellung liegt diesen Monat eine Demo von Duke Nukem 3D bei. BESTELLANNAHME: Mo. - Fr. von 11.00 - 20.00 UHR Sa. - So. von 11.00 - 18.00

# Test & Take

Computer- & Videospiele

030 - 46 40 44 11  
Brunnensstr. 54, Berlin-Wedding  
direkt am U-Bahnhof Bernauer Str.

**Die Fugger** 79,95\*

**MECH WARRIOR 2** 39,95

**Die Dig\* kompl. deutsch** 79,95

**Warcraft 2** 89,95

**Wing Commander IV** 99,95

**Terminator Future Shock** 79,95

**Me bis Sa von 10.00 - 22.00 Uhr**  
Mainzer Str. 11 - 12053 Berlin  
3 min vom U-Bhf Hermannplatz  
Händleranfragen sind willkommen

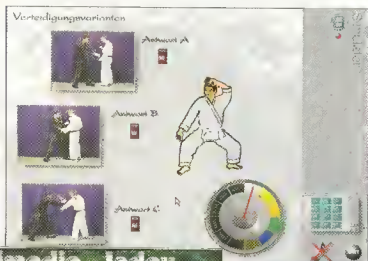


# BLAU ÄUGIG

Mit einer Tüte Chips vorm PC bequem machen, die neue »Selbstverteidigungs«-CD reinziehen und dann ab in den Nahkampf! Schmerzhaft kann es nur werden, wenn jemand diese interaktive Überlebenshilfe ernst nimmt.

Vier Millionen Arbeitslose, Dortmund wird im Europapokal weggeputzt... und als hätte

Deutschland nicht schon genug Probleme, macht uns Data Becker auf eine weitere nationale Katastrophe aufmerksam. »Überfallen werden nicht nur andere«, mahnt eine sonore Stimme – und dabei handelt es sich nicht um Übergriffe durch dubiose Anwendungs-Software, sondern um marodierende Raufbolde, die Baseballschläger-beweist unsere Breitengrade unsicher machen. Was also tun, wenn man beim Brötchenholen von einem ungewaschenen Räuber mit Hackebeil belästigt wird? Weglaufen? Das Geld rausrücken und weiterleben? Aber nicht doch – wozu hat man sich sein Leben lang van-Damme-Videos und das neue CD-ROM »Selbstverteidigung« reingezogen? Selbst für fortgeschrit-



▲ »Die Zeit der Wehrlosigkeit ist vorbei!« – schön und gut, aber wie wehrt man sich gegen solche CD-ROMs?

◀ Einige unserer Lieblings-Stichwörter (Ausschnitt) aus dem Multimedia-Index.



PC Player als tödliche Waffe? Für den Einsatz von Print Medien als Prüfgeläufen übernimmt die Verlagsleitung jedenfalls keine Haftung.

tene Szenarien der Güteklasse »Abwehr von Angriffen mit einem Pullover« hat das Programm ein »So geht's«-Video zu bieten. Hoffentlich setzen leichtgläubige Freizeit-Rambos diese Erkenntnisse nicht allzu unkritisch in die Tat um. Jedenfalls werden Horden von wehrhaften Bürgern jetzt stets mit einem Hardcover statt eines Taschenbuchs durch den Park flanieren – denn bei letzterem läßt sich nur eine Hälfte schlagtechnisch einsetzen, wie uns das Programm verrät. Jaja, die Macht des gedruckten Wortes... Frisch erworbenes Know-how über die empfindlichsten Körperstellen und deren skrupellose Traktierung fragt ein Quiz ab. Typische Angriffssituationen werden als Video gezeigt. Sie müssen sich für eine von drei Gegenwehr-Varianten entscheiden. Wird die richtige Antwort angeklickt, rückt man prompt eine Gurtfarbe in der Rangliste vor.

Es fällt schwer, den Dreistigkeits-Höhepunkt dieses Kleinods eindeutig auszumachen. Ist es die fläbische Intro, bei der ziemlich schamlos Panikmache betrieben wird? Oder doch der vermittelte Eindruck, daß man sich nach dem Angucken des Programms lässig mit Messerstechern anlegen könnte? Denn Selbstverteidigung läßt sich ähnlich wie das Fahrradfahren schlecht im Fernstudium erlernen. Und auch unsere Kleinholz-Expertin Monika Stoschek (Grüner Gurt) zeigte sich erheitert: Data Becker führt teilweise komplizierte Techniken vor, an die sich selbst austrainierte Kampfsportler erst nach einigen übungsreichen Jahren wagen.

Immerhin behandelt das Programm auch die rechtlichen Aspekte der Notwehr und vergrößert gymnastische Übungen nicht. In einem Menü ist gar der gute Rat versteckt, Gefahrensituationen möglichst durch »Abhauen« zu entkommen. Und wie das geht, wissen wir sogar ohne CD-ROM-Ratgeber.

## SELBSTVERTEIDIGUNG

HERSTELLER:  
Data Becker

PREIS:  
ca. 40 Mark

HARWARE-MINIMUM:  
386er, Windows, Super VGA (800x600), 8 MByte RAM.

PRAKTISCHER NUTZEN:  
Lieber Zweikampf-Videos gucken als selber mit den Fäusten zucken.

ORIGINALITÄTSFAKTOR:  
»Abwehr eines Angriffs mit einem Kamm« – keine weiteren Fragen.

MÖGLICHE FOLGESCHÖNEN:  
Längerer Krankenhausaufenthalt nach ersten Praxiserfahrungen mit den frisch erlangten Nahkampfkenntnissen.

OAS PC-PLAYER-FATIZ:  
Feiglinge leben länger.

(hl)

Lutz Althoff  
Consulting & Media  
Mörker Straße 35  
34497 Korbach

BTX: Althoff#

TEL: 05631-913191

FAX: 05631-913192

Preisliste kostenlos - Versand im Selbstverpackung

PC - Spiele - Diskette:

Das Dschungelbuch H 49,90  
Dine City D 79,90  
Dungeons Master 2 D 79,90  
Hugo D 59,90  
Pole Position D 79,90  
Simon the Sorcerer 2 D 79,90  
Worms D 69,90

PC - Spiele - CD - Rom:

101 Lemmings H 59,90  
Alban D 82,90  
Angel David D 69,90  
Arcade - Amstrad H 59,90  
Baldies D 64,90  
Battle Isle 4 D 72,90  
Bernhard Langer Golf D 72,90  
Big Red Racing D 59,90  
Brigade H 59,90  
Brutal 13 D 66,90  
Burning Steel 4 D 59,90  
Carnal II D 76,90  
Chewy - Eat of F5 D 62,90  
Civilization 2 D 88,90  
Civnet Zone D 56,90  
Command & Conquer C - Easy Mission Pack D 22,90  
Conqueror a d 1085 D 76,90  
Conquer a new World D 84,90  
Congo D 76,90  
Cruiser - no remorse D 79,90  
Cyberpunk D 79,90  
Cyberpunk D 81,90  
Daggerfall D 89,90  
Descent 2 D 69,90  
Descent 2 Mission 5 D 39,90  
Destiny D 89,90  
Die Fänger 2 D 79,90  
Die Fänger 3 D 79,90  
DinoWorld D 76,90

DSA 3 Schatten a R D 76,90  
Duke Nukem 3D H 49,90  
Dungeon Master 2 D 84,90  
Earthling: Skyforce H 79,90  
Erdbeer - Jan - Warts D 66,90  
Earthworm Jim 1+2 D 65,90  
Ecco the Dolphin D 79,90  
F1 Grand Prix 2 D 79,90  
F1 Manager 96 D 79,90  
Fist Attack D 64,90  
FIFA Soccer 96 D 79,90  
Frankenstein D 79,90  
Gabriel Knight 2 D 84,90  
Grand Prix Manager D 82,90  
Heaven D 59,90  
Hugo 3 D 72,90  
Indy Car Racing 2 D 76,90  
Lode Runner On-Line D 76,90  
Mad TV 2 D 79,90  
Mag D 79,90  
Manic Karts D 36,90  
Master of Airs D 84,90  
MechWarrior 2 Np. Ed. H 79,90  
Mechu 2 Exp Pak D 41,90  
Mystical D 69,90  
Myst Special Edition 2 D 67,90  
NBA Jam 1+2 D 84,90  
Need for Speed D 79,90  
NFL Hockey 96 D 79,90  
Panzer General 2 D 79,90  
PGA European Tour D 79,90  
PGA 96 Data CD D 79,90  
Phantasmagoria D 84,90  
Pitfall D 79,90  
Pitfall D - Mega-Album D 84,90  
Police (Over SWAT) D 79,90  
Pro Pinball: The Web D 79,90  
RAN Trainer 2 D 69,90  
Realms of Chaos H 45,90

Rebel Assault 2 D 79,90  
Red Ghost D 79,90  
Riddle of Master Lu D 85,90  
Ridge Racer H 56,90  
Ripper D 79,90  
Rise of Robots 2 H 84,90  
Shanara D 78,90  
Shallows D 79,90  
Shivers D 76,90  
Shockwave D 79,90  
Silent Hunter 2 D 69,90  
Silent Thunder H 84,90  
Simon 1+2: Super Ed D 89,90  
Simon 2 mit T-Shirt D 67,90  
Space Ducks D 64,90  
Spyfall D 79,90  
Star Trek a final unity D 72,90  
Star Trek: D-Space H 73,90  
Steel Panthers D 69,90  
Superman Level - CD H 39,90  
The Wizard 1+2 D 79,90  
Tennis H 84,90  
Terra Nova H 73,90  
Tetris a final unity D 79,90  
Tetris a final unity D 79,90  
The Texas War D 79,90  
Thunderhawk 2 D 79,90  
Tintin 1+2 Knight Ch D 81,90  
Tintin 2 D 81,90  
Top Gun: Fire at Will D 59,90  
Torre Passage D 82,90  
Total Destruction D 69,90  
Treasure - 5th Muskel D 72,90  
Troll Attack D 84,90  
Troll Patrol D 79,90  
Tyrant H 49,90  
Warcraft 2 D 72,90  
Warrior 2 Exp Pak D 25,90  
Wishmaster D 69,90  
Wishmaster 2 D 72,90  
Worms D 66,90  
WWF Wrestling D 79,90  
X-Men H 79,90  
X-Men 2 H 79,90  
X-Men 3 H 79,90  
X-Men 4 H 79,90  
X-Men 5 H 79,90  
X-Men 6 H 79,90  
X-Men 7 H 79,90  
X-Men 8 H 79,90  
X-Men 9 H 79,90  
X-Men 10 H 79,90  
X-Men 11 H 79,90  
X-Men 12 H 79,90  
X-Men 13 H 79,90  
X-Men 14 H 79,90  
X-Men 15 H 79,90  
X-Men 16 H 79,90  
X-Men 17 H 79,90  
X-Men 18 H 79,90  
X-Men 19 H 79,90  
X-Men 20 H 79,90  
X-Men 21 H 79,90  
X-Men 22 H 79,90  
X-Men 23 H 79,90  
X-Men 24 H 79,90  
X-Men 25 H 79,90  
X-Men 26 H 79,90  
X-Men 27 H 79,90  
X-Men 28 H 79,90  
X-Men 29 H 79,90  
X-Men 30 H 79,90  
X-Men 31 H 79,90  
X-Men 32 H 79,90  
X-Men 33 H 79,90  
X-Men 34 H 79,90  
X-Men 35 H 79,90  
X-Men 36 H 79,90  
X-Men 37 H 79,90  
X-Men 38 H 79,90  
X-Men 39 H 79,90  
X-Men 40 H 79,90  
X-Men 41 H 79,90  
X-Men 42 H 79,90  
X-Men 43 H 79,90  
X-Men 44 H 79,90  
X-Men 45 H 79,90  
X-Men 46 H 79,90  
X-Men 47 H 79,90  
X-Men 48 H 79,90  
X-Men 49 H 79,90  
X-Men 50 H 79,90  
X-Men 51 H 79,90  
X-Men 52 H 79,90  
X-Men 53 H 79,90  
X-Men 54 H 79,90  
X-Men 55 H 79,90  
X-Men 56 H 79,90  
X-Men 57 H 79,90  
X-Men 58 H 79,90  
X-Men 59 H 79,90  
X-Men 60 H 79,90  
X-Men 61 H 79,90  
X-Men 62 H 79,90  
X-Men 63 H 79,90  
X-Men 64 H 79,90  
X-Men 65 H 79,90  
X-Men 66 H 79,90  
X-Men 67 H 79,90  
X-Men 68 H 79,90  
X-Men 69 H 79,90  
X-Men 70 H 79,90  
X-Men 71 H 79,90  
X-Men 72 H 79,90  
X-Men 73 H 79,90  
X-Men 74 H 79,90  
X-Men 75 H 79,90  
X-Men 76 H 79,90  
X-Men 77 H 79,90  
X-Men 78 H 79,90  
X-Men 79 H 79,90  
X-Men 80 H 79,90  
X-Men 81 H 79,90  
X-Men 82 H 79,90  
X-Men 83 H 79,90  
X-Men 84 H 79,90  
X-Men 85 H 79,90  
X-Men 86 H 79,90  
X-Men 87 H 79,90  
X-Men 88 H 79,90  
X-Men 89 H 79,90  
X-Men 90 H 79,90  
X-Men 91 H 79,90  
X-Men 92 H 79,90  
X-Men 93 H 79,90  
X-Men 94 H 79,90  
X-Men 95 H 79,90  
X-Men 96 H 79,90  
X-Men 97 H 79,90  
X-Men 98 H 79,90  
X-Men 99 H 79,90  
X-Men 100 H 79,90  
X-Men 101 H 79,90  
X-Men 102 H 79,90  
X-Men 103 H 79,90  
X-Men 104 H 79,90  
X-Men 105 H 79,90  
X-Men 106 H 79,90  
X-Men 107 H 79,90  
X-Men 108 H 79,90  
X-Men 109 H 79,90  
X-Men 110 H 79,90  
X-Men 111 H 79,90  
X-Men 112 H 79,90  
X-Men 113 H 79,90  
X-Men 114 H 79,90  
X-Men 115 H 79,90  
X-Men 116 H 79,90  
X-Men 117 H 79,90  
X-Men 118 H 79,90  
X-Men 119 H 79,90  
X-Men 120 H 79,90  
X-Men 121 H 79,90  
X-Men 122 H 79,90  
X-Men 123 H 79,90  
X-Men 124 H 79,90  
X-Men 125 H 79,90  
X-Men 126 H 79,90  
X-Men 127 H 79,90  
X-Men 128 H 79,90  
X-Men 129 H 79,90  
X-Men 130 H 79,90  
X-Men 131 H 79,90  
X-Men 132 H 79,90  
X-Men 133 H 79,90  
X-Men 134 H 79,90  
X-Men 135 H 79,90  
X-Men 136 H 79,90  
X-Men 137 H 79,90  
X-Men 138 H 79,90  
X-Men 139 H 79,90  
X-Men 140 H 79,90  
X-Men 141 H 79,90  
X-Men 142 H 79,90  
X-Men 143 H 79,90  
X-Men 144 H 79,90  
X-Men 145 H 79,90  
X-Men 146 H 79,90  
X-Men 147 H 79,90  
X-Men 148 H 79,90  
X-Men 149 H 79,90  
X-Men 150 H 79,90  
X-Men 151 H 79,90  
X-Men 152 H 79,90  
X-Men 153 H 79,90  
X-Men 154 H 79,90  
X-Men 155 H 79,90  
X-Men 156 H 79,90  
X-Men 157 H 79,90  
X-Men 158 H 79,90  
X-Men 159 H 79,90  
X-Men 160 H 79,90  
X-Men 161 H 79,90  
X-Men 162 H 79,90  
X-Men 163 H 79,90  
X-Men 164 H 79,90  
X-Men 165 H 79,90  
X-Men 166 H 79,90  
X-Men 167 H 79,90  
X-Men 168 H 79,90  
X-Men 169 H 79,90  
X-Men 170 H 79,90  
X-Men 171 H 79,90  
X-Men 172 H 79,90  
X-Men 173 H 79,90  
X-Men 174 H 79,90  
X-Men 175 H 79,90  
X-Men 176 H 79,90  
X-Men 177 H 79,90  
X-Men 178 H 79,90  
X-Men 179 H 79,90  
X-Men 180 H 79,90  
X-Men 181 H 79,90  
X-Men 182 H 79,90  
X-Men 183 H 79,90  
X-Men 184 H 79,90  
X-Men 185 H 79,90  
X-Men 186 H 79,90  
X-Men 187 H 79,90  
X-Men 188 H 79,90  
X-Men 189 H 79,90  
X-Men 190 H 79,90  
X-Men 191 H 79,90  
X-Men 192 H 79,90  
X-Men 193 H 79,90  
X-Men 194 H 79,90  
X-Men 195 H 79,90  
X-Men 196 H 79,90  
X-Men 197 H 79,90  
X-Men 198 H 79,90  
X-Men 199 H 79,90  
X-Men 200 H 79,90  
X-Men 201 H 79,90  
X-Men 202 H 79,90  
X-Men 203 H 79,90  
X-Men 204 H 79,90  
X-Men 205 H 79,90  
X-Men 206 H 79,90  
X-Men 207 H 79,90  
X-Men 208 H 79,90  
X-Men 209 H 79,90  
X-Men 210 H 79,90  
X-Men 211 H 79,90  
X-Men 212 H 79,90  
X-Men 213 H 79,90  
X-Men 214 H 79,90  
X-Men 215 H 79,90  
X-Men 216 H 79,90  
X-Men 217 H 79,90  
X-Men 218 H 79,90  
X-Men 219 H 79,90  
X-Men 220 H 79,90  
X-Men 221 H 79,90  
X-Men 222 H 79,90  
X-Men 223 H 79,90  
X-Men 224 H 79,90  
X-Men 225 H 79,90  
X-Men 226 H 79,90  
X-Men 227 H 79,90  
X-Men 228 H 79,90  
X-Men 229 H 79,90  
X-Men 230 H 79,90  
X-Men 231 H 79,90  
X-Men 232 H 79,90  
X-Men 233 H 79,90  
X-Men 234 H 79,90  
X-Men 235 H 79,90  
X-Men 236 H 79,90  
X-Men 237 H 79,90  
X-Men 238 H 79,90  
X-Men 239 H 79,90  
X-Men 240 H 79,90  
X-Men 241 H 79,90  
X-Men 242 H 79,90  
X-Men 243 H 79,90  
X-Men 244 H 79,90  
X-Men 245 H 79,90  
X-Men 246 H 79,90  
X-Men 247 H 79,90  
X-Men 248 H 79,90  
X-Men 249 H 79,90  
X-Men 250 H 79,90  
X-Men 251 H 79,90  
X-Men 252 H 79,90  
X-Men 253 H 79,90  
X-Men 254 H 79,90  
X-Men 255 H 79,90  
X-Men 256 H 79,90  
X-Men 257 H 79,90  
X-Men 258 H 79,90  
X-Men 259 H 79,90  
X-Men 260 H 79,90  
X-Men 261 H 79,90  
X-Men 262 H 79,90  
X-Men 263 H 79,90  
X-Men 264 H 79,90  
X-Men 265 H 79,90  
X-Men 266 H 79,90  
X-Men 267 H 79,90  
X-Men 268 H 79,90  
X-Men 269 H 79,90  
X-Men 270 H 79,90  
X-Men 271 H 79,90  
X-Men 272 H 79,90  
X-Men 273 H 79,90  
X-Men 274 H 79,90  
X-Men 275 H 79,90  
X-Men 276 H 79,90  
X-Men 277 H 79,90  
X-Men 278 H 79,90  
X-Men 279 H 79,90  
X-Men 280 H 79,90  
X-Men 281 H 79,90  
X-Men 282 H 79,90  
X-Men 283 H 79,90  
X-Men 284 H 79,90  
X-Men 285 H 79,90  
X-Men 286 H 79,90  
X-Men 287 H 79,90  
X-Men 288 H 79,90  
X-Men 289 H 79,90  
X-Men 290 H 79,90  
X-Men 291 H 79,90  
X-Men 292 H 79,90  
X-Men 293 H 79,90  
X-Men 294 H 79,90  
X-Men 295 H 79,90  
X-Men 296 H 79,90  
X-Men 297 H 79,90  
X-Men 298 H 79,90  
X-Men 299 H 79,90  
X-Men 300 H 79,90  
X-Men 301 H 79,90  
X-Men 302 H 79,90  
X-Men 303 H 79,90  
X-Men 304 H 79,90  
X-Men 305 H 79,90  
X-Men 306 H 79,90  
X-Men 307 H 79,90  
X-Men 308 H 79,90  
X-Men 309 H 79,90  
X-Men 310 H 79,90  
X-Men 311 H 79,90  
X-Men 312 H 79,90  
X-Men 313 H 79,90  
X-Men 314 H 79,90  
X-Men 315 H 79,90  
X-Men 316 H 79,90  
X-Men 317 H 79,90  
X-Men 318 H 79,90  
X-Men 319 H 79,90  
X-Men 320 H 79,90  
X-Men 321 H 79,90  
X-Men 322 H 79,90  
X-Men 323 H 79,90  
X-Men 324 H 79,90  
X-Men 325 H 79,90  
X-Men 326 H 79,90  
X-Men 327 H 79,90  
X-Men 328 H 79,90  
X-Men 329 H 79,90  
X-Men 330 H 79,90  
X-Men 331 H 79,90  
X-Men 332 H 79,90  
X-Men 333 H 79,90  
X-Men 334 H 79,90  
X-Men 335 H 79,90  
X-Men 336 H 79,90  
X-Men 337 H 79,90  
X-Men 338 H 79,90  
X-Men 339 H 79,90  
X-Men 340 H 79,90  
X-Men 341 H 79,90  
X-Men 342 H 79,90  
X-Men 343 H 79,90  
X-Men 344 H 79,90  
X-Men 345 H 79,90  
X-Men 346 H 79,90  
X-Men 347 H 79,90  
X-Men 348 H 79,90  
X-Men 349 H 79,90  
X-Men 350 H 79,90  
X-Men 351 H 79,90  
X-Men 352 H 79,90  
X-Men 353 H 79,90  
X-Men 354 H 79,90  
X-Men 355 H 79,90  
X-Men 356 H 79,90  
X-Men 357 H 79,90  
X-Men 358 H 79,90  
X-Men 359 H 79,90  
X-Men 360 H 79,90  
X-Men 361 H 79,90  
X-Men 362 H 79,90  
X-Men 363 H 79,90  
X-Men 364 H 79,90  
X-Men 365 H 79,90  
X-Men 366 H 79,90  
X-Men 367 H 79,90  
X-Men 368 H 79,90  
X-Men 369 H 79,90  
X-Men 370 H 79,90  
X-Men 371 H 79,90  
X-Men 372 H 79,90  
X-Men 373 H 79,90  
X-Men 374 H 79,90  
X-Men 375 H 79,90  
X-Men 376 H 79,90  
X-Men 377 H 79,90  
X-Men 378 H 79,90  
X-Men 379 H 79,90  
X-Men 380 H 79,90  
X-Men 381 H 79,90  
X-Men 382 H 79,90  
X-Men 383 H 79,90  
X-Men 384 H 79,90  
X-Men 385 H 79,90  
X-Men 386 H 79,90  
X-Men 387 H 79,90  
X-Men 388 H 79,90  
X-Men 389 H 79,90  
X-Men 390 H 79,90  
X-Men 391 H 79,90  
X-Men 392 H 79,90  
X-Men 393 H 79,90  
X-Men 394 H 79,90  
X-Men 395 H 79,90  
X-Men 396 H 79,90  
X-Men 397 H 79,90  
X-Men 398 H 79,90  
X-Men 399 H 79,90  
X-Men 400 H 79,90  
X-Men 401 H 79,90  
X-Men 402 H 79,90  
X-Men 403 H 79,90  
X-Men 404 H 79,90  
X-Men 405 H 79,90  
X-Men 406 H 79,90  
X-Men 407 H 79,90  
X-Men 408 H 79,90  
X-Men 409 H 79,90  
X-Men 410 H 79,90  
X-Men 411 H 79,90  
X-Men 412 H 79,90  
X-Men 413 H 79,90  
X-Men 414 H 79,90  
X-Men 415 H 79,90  
X-Men 416 H 79,90  
X-Men 417 H 79,90  
X-Men 418 H 79,90  
X-Men 419 H 79,90  
X-Men 420 H 79,90  
X-Men 421 H 79,90  
X-Men 422 H 79,90  
X-Men 423 H 79,90  
X-Men 424 H 79,90  
X-Men 425 H 79,90  
X-Men 426 H 79,90  
X-Men 427 H 79,90  
X-Men 428 H 79,90  
X-Men 429 H 79,90  
X-Men 430 H 79,90  
X-Men 431 H 79,90  
X-Men 432 H 79,90  
X-Men 433 H 79,90  
X-Men 434 H 79,90  
X-Men 435 H 79,90  
X-Men 436 H 79,90  
X-Men 437 H 79,90  
X-Men 438 H 79,90  
X-Men 439 H 79,90  
X-Men 440 H 79,90  
X-Men 441 H 79,90  
X-Men 442 H 79,90  
X-Men 443 H 79,90  
X-Men 444 H 79,90  
X-Men 445 H 79,90  
X-Men 446 H 79,90  
X-Men 447 H 79,90  
X-Men 448 H 79,90  
X-Men 449 H 79,90  
X-Men 450 H 79,90  
X-Men 451 H 79,90  
X-Men 452 H 79,90  
X-Men 453 H 79,90  
X-Men 454 H 79,90  
X-Men 455 H 79,90  
X-Men 456 H 79,90  
X-Men 457 H 79,90  
X-Men 458 H 79,90  
X-Men 459 H 79,90  
X-Men 460 H 79,90  
X-Men 461 H 79,90  
X-Men 462 H 79,90  
X-Men 463 H 79,90  
X-Men 464 H 79,90  
X-Men 465 H 79,90  
X-Men 466 H 79,90  
X-Men 467 H 79,90  
X-Men 468 H 79,90  
X-Men 469 H 79,90  
X-Men 470 H 79,90  
X-Men 471 H 79,90  
X-Men 472 H 79,90  
X-Men 473 H 79,90  
X-Men 474 H 79,90  
X-Men 475 H 79,90  
X-Men 476 H 79,90  
X-Men 477 H 79,90  
X-Men 478 H 79,90  
X-Men 479 H 79,90  
X-Men 480 H 79,90  
X-Men 481 H 79,90  
X-Men 482 H 79,90  
X-Men 483 H 79,90  
X-Men 484 H 79,90  
X-Men 485 H 79,90  
X-Men 486 H 79,90  
X-Men 487 H 79,90  
X-Men 488 H 79,90  
X-Men 489 H 79,90  
X-Men 490 H 79,90  
X-Men 491 H 79,90  
X-Men 492 H 79,90  
X-Men 493 H 79,90  
X-Men 494 H 79,90  
X-Men 495 H 79,90  
X-Men 496 H 79,90  
X-Men 497 H 79,90  
X-Men 498 H 79,90  
X-Men 499 H 79,90  
X-Men 500 H 79,90  
X-Men 501 H 79,90  
X-Men 502 H 79,90  
X-Men 503 H 79,90  
X-Men 504 H 79,90  
X-Men 505 H 79,90  
X-Men 506 H 79,90  
X-Men 507 H 79,90  
X-Men 508 H 79,90  
X-Men 509 H 79,90  
X-Men 510 H 79,90  
X-Men 511 H 79,90  
X-Men 512 H 79,90  
X-Men 513 H 79,90  
X-Men 514 H 79,90  
X-Men 515 H 79,90  
X-Men 516 H 79,90  
X-Men 517 H 79,90  
X-Men 518 H 79,90  
X-Men 519 H 79,90  
X-Men 520 H 79,90  
X-Men 521 H 79,90  
X-Men 522 H 79,90  
X-Men 523 H 79,90  
X-Men 524 H 79,90  
X-Men 525 H 79,90  
X-Men 526 H 79,90  
X-Men 527 H 79,90  
X-Men 528 H 79,90  
X-Men 529 H 79,90  
X-Men 530 H 79,90  
X-Men 531 H 79,90  
X-Men 532 H 79,90  
X-Men 533 H 79,90  
X-Men 534 H 79,90  
X-Men 535 H 79,90  
X-Men 536 H 79,90  
X-Men 537 H 79,90  
X-Men 538 H 79,90  
X-Men 539 H 79,90  
X-Men 540 H 79,90  
X-Men 541 H 79,90  
X-Men 542 H 79,90  
X-Men 543 H 79,90  
X-Men 544 H 79,90  
X-Men 545 H 79,90  
X-Men 546 H 79,90  
X-Men 547 H 79,90  
X-Men 548 H 79,90  
X-Men 549 H 79,90  
X-Men 550 H 79,90  
X-Men 551 H 79,90  
X-Men 552 H 79,90  
X-Men 553 H 79,90  
X-Men 554 H 79,90  
X-Men 555 H 79,90  
X-Men 556 H 79,90  
X-Men 557 H 79,90  
X-Men 558 H 79,90  
X-Men 559 H 79,90  
X-Men 560 H 79,90  
X-Men 561 H 79,90  
X-Men 562 H 79,90  
X-Men 563 H 79,90  
X-Men 564 H 79,90  
X-Men 565 H 79,90  
X-Men 566 H 79,90  
X-Men 567 H 79,90  
X-Men 568 H 79,90  
X-Men 569 H 79,90  
X-Men 570 H 79,90  
X-Men 571 H 79,90  
X-Men 572 H 79,90  
X-Men 573 H 79,90  
X-Men 574 H 79,90  
X-Men 575 H 79,90  
X-Men 576 H 79,90  
X-Men 577 H 79,90  
X-Men 578 H 79,90  
X-Men 579 H 79,90  
X-Men 580 H 79,90  
X-Men 581 H 79,90  
X-Men 582 H 79,90  
X-Men 583 H 79,90  
X-Men 584 H 79,90  
X-Men 585 H 79,90  
X-Men 586 H 79,90  
X-Men 587 H 79,90  
X-Men 588 H 79,90  
X-Men 589 H 79,90  
X-Men 590 H 79,90  
X-Men 591 H 79,90  
X-Men 592 H 79,90  
X-Men 593 H 79,90  
X-Men 594 H 79,90  
X-Men 595 H 79,90  
X-Men 596 H 79,90  
X-Men 597 H 79,90  
X-Men 598 H 79,90  
X-Men 599 H 79,90  
X-Men 600 H 79,90  
X-Men 601 H 79,90  
X-Men 602 H 79,90  
X-Men 603 H 79,90  
X-Men 604 H 79,90  
X-Men 605 H 79,90  
X-Men 606 H 79,90  
X-Men 607 H 79,90  
X-Men 608 H 79,90  
X-Men 609 H 79,90  
X-Men 610 H 79,90  
X-Men 611 H 79,90  
X-Men 612 H 79,90  
X-Men 613 H 79,90  
X-Men 614 H 79,90  
X-Men 615 H 79,90  
X-Men 616 H 79,90  
X-Men 617 H 79,90  
X-Men 618 H 79,90  
X-Men 619 H 79,90  
X-Men 620 H 79,90  
X-Men 621 H 79,90  
X-Men 622 H 79,90  
X-Men 623 H 79,90  
X-Men 624 H 79,90  
X-Men 625 H 79,90  
X-Men 626 H 79,90  
X-Men 627 H 79,90  
X-Men 628 H 79,90  
X-Men 629 H 79,90  
X-Men 630 H 79,90  
X-Men 631 H 79,90  
X-Men 632 H 79,90  
X-Men 633 H 79,90  
X-Men 634 H 79,90  
X-Men 635 H 79,90  
X-Men 636 H 79,90  
X-Men 637 H 79,90  
X-Men 638 H 79,90  
X-Men 639 H 79,90  
X-Men 640 H 79,90  
X-Men 641 H 79,90  
X-Men 642 H 79,90  
X-Men 643 H 79,90  
X-Men 644 H 79,90  
X-Men 645 H 79,90  
X-Men 646 H 79,90  
X-Men 647 H 79,90  
X-Men 648 H 79,90  
X-Men 649 H 79,90  
X-Men 650 H 79,90  
X-Men 651 H 79,90  
X-Men 652 H 79,90  
X-Men 653 H 79,90  
X-Men 654 H 79,90  
X-Men 655 H 79,90  
X-Men 656 H 79,90  
X-Men 657 H 79,90  
X-Men 658 H 79,90  
X-Men 659 H 79,90  
X-Men 660 H 79,90  
X-Men 661 H 79,90  
X-Men 662 H 79,90  
X-Men 663 H 79,90  
X-Men 664 H 79,90  
X-Men 665 H 79,90  
X-Men 666 H 79,90  
X-Men 667 H 79,90  
X-Men 668 H 79,90  
X-Men 669 H 79,90  
X-Men 670 H 79,90  
X-Men 671 H 79,90  
X-Men 672 H 79,90  
X-Men 673 H 79,90  
X-Men 674 H 79,90  
X-Men 675 H 79,90  
X-Men 676 H 79,90  
X-Men 677 H 79,90  
X-Men 678 H 79,90  
X-Men 679 H 79,90  
X-Men 680 H 79,90  
X-Men 681 H 79,90  
X-Men 682 H 79,90  
X-Men 683 H 79,90  
X-Men 684 H 79,90  
X-Men 685 H 79,90  
X-Men 686 H 79,90  
X-Men 687 H 79,90  
X-Men 688 H 79,90  
X-Men 689 H 79,90  
X-Men 690 H 79,90  
X-Men 691 H 79,90  
X-Men 692 H 79,90  
X-Men 693 H 79,90  
X-Men 694 H 79,90  
X-Men 695 H 79,90  
X-Men 696 H 79,90



# ALLE ZEIT FÜR

Es sieht besser aus als die meisten Adventures; nur bei der Komplexität hapert es ein wenig. »All this Time« ist freilich auch kein Spiel, sondern das große Multimedia-Medley rund um Pop-Legende Sting.

**S**tting rettet den Regenwald, Sting unterstützt Amnesty International, Sting nimmt nebenbei auch Platten auf. Mit seiner Band »The Police« schrieb der Engländer Gordon Matthew Sumner bereits Musikgeschichte – und Welthits wie »Every breath you take«. 1985 war die Band am Ende; Sting veröffentlichte sein erstes Solo-Album »The Dream of the Blue Turtles«. Selbst widerborstigste Kritiker mußten zähneknirschend eingestehen, daß der gute Mann ein begnadeter Komponist ist, der die ganze Bandbreite der Popmusik beherrscht. »Mercury falling« nennt sich das jüngste Album von Sting. Auch in multimedialer Hinsicht lag er nicht auf der faulen Haut: In diesen Tagen erscheint mit »All this Time« eine zwei CD-ROMs füllende Retrospektive der interaktiven Art.

Mit der »Jukebox und Fotoalbum«-Nüchternheit manch anderer Rockstar-Software hat All this Time nicht viel gemein-



In der Außenwelt bewegen Sie sich nach links oder rechts. Einzelne Gebäude können per Mausclick betreten werden. Stings Tarot-Grotte (rechts) wird jedoch erst zugänglich, wenn Sie vorher alle Karten aufgespürt haben.



Im Raum mit Stings musikalischen Vorbildern ist ein Gag versteckt: Nach Anklicken der Fernbedienung erscheint im TV-Gerät sein Gastauftritt bei der Trickserie »Die Simpsons«.

sam. Nach dem Programmstart glauben Sie vielmehr, ein leckeres Adventure im »Myst«-Stil vor sich zu haben.



Großer Sting, lege mir die Karten... eine Tarot-Session beim Meister persönlich gehört zu den bizarren Höhepunkten.

Einfaches Rezept: Man nehme einfallsreiche Künstler, die übliche 640 mal 480 Pixel-Auflösung, schöpfe dabei aber den True-Color-Modus voll aus. Das Resultat ist beeindruckend. Wer da sein Windows nur mit 256 Farben vor sich hintuckern läßt, ist selber schuld.

Das Szenario wird nach rechts oder links gescrollt, wenn Sie den Mauszeiger an den Bildrand bewegen. Bizarre Details huschen am

## ■ STING FÜR ANFÄNGER

Vor gut einem Jahr erschien mit »Fields of Gold« eine solide zusammengestellte Best-of-Zusammenstellung von Stings Solo-Schaffen. Auch Sting-Einsteiger werden beim Anspielen erstaunlich viele »He, das hab' ich doch schon mal gehört«-Erlebnisse haben. Wer sich Fields of Gold sowie die gerade erschienene neue CD »Mercury falling« zulegt, ist Sting-technisch gut abgedeckt.

## ■ STING FÜR FORTGESCHRITTENE

Wer ausreichend Zeit und Geld hat, legt sich natürlich alle Studio-Alben aus Stings Solokarriere zu. In der chronologischen Reihenfolge waren das »The Dream of the Blue Turtles«, »Nothing but the Sun«, »The Soul Cages«, »Ten Summoner's Tales« und »Mercury falling«. Vernachlässigbar: die Live-Aufnahme »Bring on the Night«.

## ■ STING FÜR PROFIS

Der gute Mann hat bekanntlich schon vor seiner Solokarriere hervorragende Songs geschrieben. Anfang der 80er waren The Police die angesagteste Rocktruppe weltweit. Sting zupfte Baß, sang und schrieb alle Hits von »Roxanne« bis »Every Breath you take«. A&M hat ein hervorragendes 4-CD-Set mit dem listigen Namen »Message in a Box« veröffentlicht.



# STING



Betrachter vorbei: ein Friedhof, ein Theater, eine Burg, zwei blaue Schildkröten – bis es schließlich wieder an den Ausgangspunkt des 360-Grad-Trips zurückgeht. Hier blicken wir auf zehn Tarotkarten, die umgedreht an einer Tür befestigt sind. Das Tor nebenan ist nicht zugänglich – begehrt man mausclickend Einlaß, grummelt Stings Stimme etwas von »Du bist nicht bereit«. Der gute Mann meint, daß man in zehn anderen Bereichen je eine Tarot-Karte aufstöbern muß. Erst wenn das Kartendeck komplett umgedreht ist, wird der Zugang gewährt. Der Zwischenstand beim Such- und Sammel-Treiben darf gespeichert werden.

Die einzelnen Gebäude, die wir betreten können, sind bestimmten Themen gewidmet. Fast jedes Detail läßt sich anklicken und enthüllt einen neuen Videoschnipsel. Der Mauszeiger verändert sich verräterisch, wenn hinter einer Grafik etwas interessantes lauert. Egal ob Liebe, Tod oder Religion; reichlich Sting-Statements und Erläuterungen zu thematisch passenden Songs sind geschickt zugeordnet. Der Star ist ein ganz geistreicher und amüsanter Plauderer, der sich und seine Kunst mit einer milden Prise Selbstironie zu erläutern vermag.

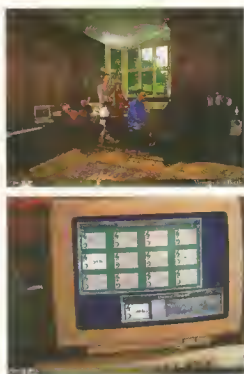
Das Videomaterial wurde größtenteils speziell für dieses CD-RDM gedreht. Nicht nur die inhaltliche Qualität profitiert davon; auch grafisch ließ sich Sting nach Maß in die gezeichneten Hintergründe einpassen. Andere Künstler wie z.B. Bob Dylan sind bei ihren CD-RDMs weniger kooperativ – Designer und Programmierer müssen dann das Beste aus vorhandenem Archivmaterial machen.

Zu den musikalischen Leckerbissen gehören eigens für diese Pro-

duktion eingespielte Akustikversionen ausgewählter Sting-Kompositionen. Wir werden auch mit denschauerspielerischen Versuchen des Künstlers konfrontiert und sehen Ausschnitte aus kurzen TV-Auftritten (darunter eine hinreißende Szene aus einer »Simpsons«-Episode, in der Sting seinem Zeichentrick-Alter-Ego die Stimme lieh). In der Bibliothek präsentiert der Star seine musikalischen Leitbilder und literarischen Einflüsse (»so wurde der Song »Moon over Bourbon Street« von der nächtlichen Lektüre des Anne-Rice-Romans »Interview mit einem Vampir« inspiriert).

Kleiner Dämpfer am Rande: Ich war etwas enttäuscht, nachdem ich endlich das Tarot-Ensemble zusammengefeilt hatte. Hinter der anfangs verschlossenen Tür verbergen sich keine tiefgründigen neuen Programm-Delikatessen, sondern nur Sting und seine kleine Kartenkunde. Der Meister legt uns das Blatt und interpretiert ein wenig vor sich hin – ein Fall für die Akte »Dinge, die am PC nicht sonderlich gut rüberkommen«.

Die Zielgruppe für diese durchgestylte musikalische Entdeckungsreise ist ein wenig eingeschränkt. Gewisse Sting-Sympathien sollten Sie schon haben, um den Inhalten einen angemessenen Unterhaltungswert abringen zu können. Ihr PC sollte ferner mit einem Quadspeed-CD-RDM ausgestattet sein – sonst läßt man sich zu Tode. 16 MByte RAM sind nicht Pflicht, im Hinblick auf das Tempo aber sehr empfehlenswert. Zu guter letzt sind probate Englischkenntnisse gefragt. Sting spricht schön deutlich (wie es sich für einen gelernten Lehrer geziemt), aber nur im englischen Originalton ohne Untertitel.



In All this Time müssen die einzelnen Inhalte entdeckt werden, was dank aufgeräumter Screens und intelligentem Cursor nicht ins Nervige ausartet. Hier klicken wir im Wohnzimmer das Syndavler an, um frühen Demos einiger Songs zu lauschen.

## HEINRICH LENHARDT



Es entbehrt nicht einer gewissen Ironie, wenn man mit einem CD-RDM namens »All this Time« nicht allzuviel Zeit verbringen kann. Die multimediale Aufbereitung von Stings Solo-Schaffen erinnert mich ein wenig an das LucasArts-Adventure »Vollgas«: Was da ist, gefällt anorm. Aber viel ist es nicht.

Die Designer wollten offensichtlich kein 08/15-RDM mit üblichen Features wie Discographie und digitalisierten Album-Covers machen. Das Konzept einer spielerischen Aufmachung mit Themenschwerpunkten ist durchaus sympathisch, aber ein bißchen Informations-Bodensatz wie z.B. Studiolumisiker-Listen, Erscheinungsdaten oder Chart-Notierungen geht mir ab. Die Police-Ära wird komplett ausgelassen – sieht man mal von einer versteckten Akustik-Darbietung des Hits »Message in a Bottle« ab. Auch die neueste Sting-CD »Mercury falling« bleibt unberücksichtigt.

Immerhin: Dank der wunderschönen True-Color-Grafik geht man gerne zum wiederholten Male in bestimmte Menüs rein. Der Vorführ-Faktor ist enorm; auch PC-Skeptiker bekommen große Augen und Ohren. In meiner Eigenschaft als Sting-Fan bin ich von All this Time nicht direkt enttäuscht. Qualität und Multimediale-Aufbereitung sind vorbildlich; nur die inhaltliche Masse ist recht mickrig.

## ALL THIS TIME

- Hersteller: Philips
- Betriebssystem: Windows 95
- Hardware: ● ● ● ● ●
- Sprache: Englisch

# KARL RANSEIER IST TOT



Vorsicht, Comedy! Das RTL-Samstag-Nacht-Team stellte sich vor eine blaue Wand und sagte ein paar dumme Sachen. Daraus wurde eine CD-ROM.

**N**a gut, das Format ist schlicht und einfach beim amerikanischen »Saturday Night Live« geklaut, aber »RTL Samstag Nacht« hat etwas nahezu unmögliches fertiggebracht: Eine wöchentliche Sketch-Sendung, die tatsächlich komisch ist. Das führt nicht nur zu guten Kritiken und Einschaltquoten, sondern auch zu intensivem Merchandising. Sprich: Samstag Nacht als Buch, Schallplatte, Video und ab sofort auch als CD-ROM.

Die CD ist eine gesunde Mischung aus »Greatest Hits« und neu produziertem Material. Die wichtigen Running Gags sind hier natürlich dabei: eine Zusammenstellung von Samstag-Nacht-Nachrichten, Wigalds Welt, »Wetter, Wetter, Wetter« und die vier besten Interviews von »Zwei Stühle, eine Meinung«.



Die besten Nachrufe auf Karl Ransier findet man in dessen eigenem Friedhof.



Wigald Boning tritt unter anderem als Anziehpuppe auf.

formular. Ist ein Drucker an Ihren PC angeschlossen, können Sie sich die Absolution auch auf Papier geben lassen. Das Geldicke wird etwa alle zehn Minuten privatfernsehgerecht durch Werbung unterbrochen. Natürlich sind das keine echten Werbespots, sondern die Samstag-Nacht-Parodien. Spielerisch wird es beim »Märchen Man Generator«, der Ihnen per Zufall noch verrücktere Geschichten erzählt

als Mirco himself, sowie bei Esther Schweins Blick in die Kristallkugel: Was erwartet Sie in den Punkten Beruf, Gesundheit und Liebe? Auf einer der Drehbühnen wartet schließlich ein interaktiver »Requisitensketch«. Beim Durchstöbern des Studios müssen Sie per Mausclick einige Dutzend Objekte finden und mitnehmen. Eine Auswahl dieser Gegenstände

wird im Requisitensketch benötigt. Reichen Sie den Komikern das falsche Objekt an, nimmt der Sketch nicht das beabsichtigte Ende.

(bs)



Drucker an, dann sind die Sünden weg: Kirchenparodie à la Samstag Nacht.



Der interaktive Sketch in der Bank: Sie müssen die Requisiten unten einsetzen.

Ähnlich 3D-Adventures wie Myst klicken Sie sich durch die Bühnendeko, die Garderoben und einige geheime Räume. In der Deko finden Sie meistens Videoclips bekannter Sketches, ab und an stoßen Sie auch auf »Outtakes«, also nie gesendete Versprecher der Comedians.

Neu sind hingegen Features wie »Wigalds Anrufbeantworter« (auch für das eigene Gerät gut zu verwenden) oder der Samstag-Nacht-Beichtstuhl mit einem auszufüllenden, interaktiven Sünden-

## BORIS SCHNEIDER



Alles sehr komisch, aber etwas kurz. Viel drin steckt ja nicht gerade im Samstag-Nacht-CD-ROM. Zum Beispiel fehlt die Speicherfunktion; bei jedem Programmstart geht es ganz von vorne los. Knapp 25 Minuten Video sind etwas wenig beim wöchentlichen Ausstoß der Komiktruppe; so mancher Clip ist dann auch arg geschnitten. Und besonders enthusiastisch waren die Komiker bei den neuen Aufnahmen für das CD-ROM auch nicht – die wurden vielleicht mal eben in der Mittagspause gemacht.

Andererseits ist es schön, mal eine deutsche Scheibe zu sehen, deren Humor nicht platt und dumpf ist, sondern die auch dem verwöhnten Redakteur einige Glückser und Lacher beschert. Selbst die Computer-Witze sind gelungen und der Preis der CD (knapp 50 Mark) klein genug, um sich einfach mal hineinzuklicken.

### RTL SAMSTAG NACHT

- Hersteller: Magic Media/Software 2000
- Betriebssystem: Windows 3.1
- Hardware: 1 2 3 4 5
- Sprache: Deutsch

## Eine Bitte an unsere Abonnenten

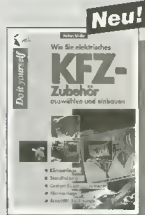
Vermerken Sie bei  
Schriftverkehr und  
Zahlungen neben der

vollständigen  
Anschrift stets Ihre  
Abo-Nummer.

Sie vermeiden damit  
unnötige Verzögerungen  
bei der Bearbeitung  
Ihres Abonnements.

**Vielen Dank**

**Ihre DMV-  
Versandabteilung**



**Neu!**  
Die richtige Auswahl und der fachgerechte Einbau von CD-Geräten, Autoradios und anderem Zubehör in Ihr Auto ist eigentlich nicht schwer. Und das „Gewußt Wie“ finden Sie jetzt in diesem Spezialbuch. In einfachen Schritt-für-Schritt-Anleitungen und mit all den Tips und Tricks, auf die es ankommt, wenn Ihre Geräte sicher und störungsfrei funktionieren sollen. Ein Ratgeber, mit dem Sie teure Werkstattkosten sparen!

**Wie Sie elektrisches KFZ-Zubehör auswählen und einbauen**

Utrecht, H.; 1995, 96 S.

ISBN 3-7723-6943-X

ÖS 194,-/SRF 24,80/DM 24,80

**Franzis**

**RED - FOX - E VERSAND**  
Der Spezialist in Sachen  
TopTitel auf CD - Rom

**Neuheiten von der Erotik-Messe '96**  
Photo CDs, Film CDs & CDI (interaktiv)

Foto-Shop Vol. 1, Vol. 2, Vol.3; Stück DM 29,90

Mega Busen, Hausfrauen Strip DM 39,90

Intime Gespräche DM 39,90

Fordern Sie unseren Prospekt an!

Fax-Express-Bestell-Service 0221/130 14 67

oder schreiben Sie an: RED-FOX-VERSAND

Kundenbesuche nach Postfach 10 30 08

Terminvereinbarung 50470 Köln



DMV-Franzis-Verlag GmbH

Darmstädter Str. 3

85622 Finkhofen

Tel. 0 89/9 91 15 4 44

Fax 0 89/9 91 15-1 03

**DMV - Franzis**



**Extrem Hot Sex Games**  
Der neue Top-Hit! Hier sehen Sie Paare bei heißen Liebespielen. Eine tolle CD.

Stärke Hitze garantiert - auch im Winter.  
16,7 Mio. Farben. nur 39,95

**EXTREME HOT Love Positions**

Der kleine Kompendium auf CD. Wie viele Stellungen? nur 39,95

**EXTREME HOT Girls - PRIVAT**

Beste Privatmodelle zeigen Sie zeigen alle CD's. nur 39,95

**EXTREME HOT Dream Boys**

Tolle Boys sind hier in 16,7 Mio. Farben zu bewundern. nur 39,95

**EXTREME HOT Girls Vol. 2**

Laurel erwartet jetzt endlich Teilchen. Der Mix-Magazin zeigt die nur 39,95

**EXTREME HOT Cover Girls**

Beste Cover Girls zeigen Sie zeigen alle CD's. nur 39,95

**2 CDs. 69,95 3 CDs. 99,95 4 CDs. 169,95**

**Sexy 69 Vol. 1 oder 2**

Die in höchsten Maße. Je 19,95

**NEU Ladengeschäft**

Mindener Str. 1-3

35443 Bad Dribbelhausen

**Zahlung per**

Neubankkarte + 10 DM

Verkaufsteuern + 5 DM

Anzahlung von 100,- + 10 DM

**GRATIS-INFO**

Bestellen & Lieferung wird kostenlos geliefert

**Fragen Sie diese Leute  
niemals nach dem  
Führerschein!**



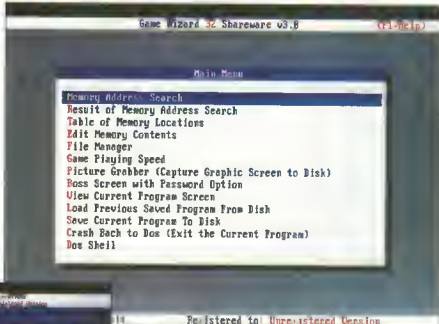
# ZAUBERKÜNSTLER

Wäre das nicht schön? Mitten in der überraschenden Raumschlacht die Anzahl der Leben erhöhen zu können? Der »Game Wizard 32« hilft Ihnen bei diesen und ähnlichen Tricks.

**D**er »Game Wizard 32« ist ein Schummelprogramm für Spiele. Mit ihm können Sie die Anzahl der Leben einer Spielfigur erhöhen, Charakterwerte von Rollenspielfiguren nach Belieben einstellen und ein Spiel so modifizieren, wie es vom Spiele-Programmierer eigentlich nicht vorgesehen war. Der Clou dabei ist, daß Game Wizard seine Tricks ausführt, während ein Spiel läuft. Er verbirgt sich als TSR-Programm im Hintergrund und wird per Tastendruck wieder aktiv.

Einzige Voraussetzung im Umgang mit diesem Programm: Sie sollten sich mit der sogenannten »hexadezimalen« Schreibweise von Zahlen auskennen. Dieses Zahlensystem ist für Computer besonders gut geeignet, deshalb müssen Sie beim Manipulieren in der Spiel-Interne diese Zahlenangabe oft benutzen. Aber keine Panik: In den Hilfetexten des Game Wizard gibt es dazu eine kurze Erklärung. Das Programm nutzt beim Schummeln die Tatsache aus, daß ein Spiel viele Werte speichert und während des Spiels verändern muß. Ein Action-Spiel muß zum Beispiel nach einem Treffer die »Leben« verringern und das Spiel beenden, wenn die verfügbare Anzahl auf Null abgesunken ist. Diese Leben müssen irgendwo im Speicher des PCs hinterlegt sein. Wenn Ihnen diese Speicherzelle (Adresse) bekannt ist, können Sie dort eine andere Zahl hineinschreiben und so beispielsweise 99 Leben eintragen.

Der Game Wizard hilft Ihnen bei der Suche nach diesen Adressen. Starten Sie dazu erst den Game Wizard und dann das Spiel. Suchen Sie sich den Wert aus, den Sie verändern wollen, also zum Beispiel drei Leben bei einem Ballerspiel oder 32 (hexadezimal 20) bei den Eigenschaften eines Characters in einem Rollenspiel, und aktivieren Sie den Game Wizard. Lassen Sie ihn den Speicher nach diesen Zahlenwerten durchsuchen. Danach müssen Sie das Spiel weiterlaufen lassen. Warten Sie, bis sich die Lebensanzahl ver-



Der Game Wizard in Aktion. Mit diesem Menü können Sie sich neue Leben erschaffen oder zum Beispiel Charakter-Werte in einem Rollenspiel erhöhen.

ringt hat (also einfach mal gegen die Wand fliegen) oder der Charakter vom Spiel befördert wurde (daher erst mal eine Weile spielen). Aktivieren Sie dann wieder den Game Wizard und lassen ihn erneut den Speicher durchsuchen. Der Game Wizard findet nun einen ganzen Haufen an Speicherzellen, deren Inhalt sich verändert hat. Beeinflussen Sie dann mit dem in den Game Wizard

eingebauten Editor den Inhalt dieser Speicherstellen, und lassen Sie das Spiel weiterlaufen. Wenn sich die Anzahl der Leben oder die Charakterwerte erneut ändern, haben Sie die richtige Speicherstelle gefunden.

Diese Methode können Sie auf alle Werte anwenden, die im Laufe eines Spiels abgespeichert werden. In der Pro-Version des Game Wizard gibt es auch zwei Suchmethoden, mit denen Speicherstellen gefunden werden, von denen Sie die Werte vielleicht nicht kennen. Zum Beispiel können Sie bei einem Adventure nicht wissen, wie der Programmierer die Gegenstände in dem Inventar der Spielfigur sichert. Mit diesen erweiterten Suchmethoden können Sie auch solche Speicherstellen auffindig machen.

Nebenbei können Sie mit dem Programm die Grafikbildschirme von Spielen in einer Datei speichern. Außerdem kann er Daten verändern, so daß Sie sich mit ihm auch an Spielständen zu schaffen machen können. Weiterhin bietet der Game Wizard eine Funktion, die Spiele verlangsamt.

Insgesamt ist das Programm für den empfehlenswert, der bei einem Spiel partout nicht weiterkommt. Geduld beim Durchsuchen des Speichers und technisches Grundwissen ist allerdings Voraussetzung. Den Game Wizard gibt es in einer Standard-Version und einer geringfügig teureren, aber auch leistungsfähigeren, Pro-Version. Den Hersteller erreichen Sie am praktischsten im Internet auf der Seite [www.gwiz.com](http://www.gwiz.com). (hf)

## AUF DER CD-ROM

... der aktuellen PC Player plus finden Sie im Verzeichnis »PROGRAMME\GAMEWIZ« den »Game Wizard 32« in der Shareware-Version 3.0.

## GAME WIZARD 32 3.0

- **Hersteller:** Enhanced Software Design
- **Betriebssystem:** MS-DOS
- **Hardware:** 1 2 3 4 5
- **Sprache:** Englisch



# ZIVILISIERTE WANZEN

**Vorbildlich:** Die deutsche Version von »Civilization 2« soll schon bei Auslieferung einen Patch mit diversen Bug-Fixes enthalten.

Es fällt auf, daß in letzter Zeit nur wenige Tage nach Erscheinen wichtiger Titel die ersten Patches angeboten werden. Das ist zwar löblich – aber hätte es in solchen Fällen nicht einfach sorgfältigeres Austesten getan?

## Kein Sound, kein Spiel

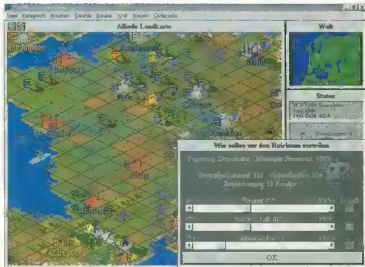
Einen peinlichen Bug weist »Civilization 2« auf. Nein, wir meinen nicht die zahllosen Stöblüten à la »Inszenierung starten« (das gesuchte Wort lautet »Szenario«). Das Programm weigert sich schlicht und ergreifend, ohne Soundkarte zu starten. Ein Patch behebt dies und eine Reihe anderer Fehler. So werden vom Spieler neu definierte Forschungsstufen richtig erkannt, die Quickstart-Funktion arbeitet fehlerfrei und die Berater schlagen nicht länger vor, einen bereits vorhandenen Palast zu bauen. Die beste Nachricht: In der ausgelieferten deutschen Version des Programms soll der Patch bereits enthalten sein.

## Neuland

Das Echtzeit-Schmankerl »Terra Nova« von Looking Glass läuft eigentlich problemlos, nur beim Szenario-Editor hatte sich ein Fehler eingeschlichen: Wer diesen viermal hintereinander benutzte, mußte sich über den Absturz seines Computers ärgern. Ein eilig nachgeschobener Patch für die US-Version bügelt diesen Fehler aus.

## Generalssache

Zu »Allied General« (Panzer General 2) ist ein Patch erschienen, der ein von vielen Spielern vermißtes Feature nachliefert: Bei Erreichen der Ränder des Hauptfensters scrollt die Karte. Außer-



»Allied« Landkarte – die Übersetzung von Civilization 2 läßt sehr zu wünschen übrig.

dem ist es nicht mehr zwingend notwendig. Windows mit 256 Farben laufen zu lassen. Die Anzeige der Schlachtresultate lassen sich verlangsamen, außerdem wurden einige Bugs im E-Mail-Modus beseitigt. Geändert wurde auch ein besonders peinlicher Fehler: Wer bislang alle alliierten Städte verlor, wurde seltsamerweise zum Sieger erklärt...

## Tiberium macht mobil

Nach Erscheinen der Mission-CD ist der deutsche »Command&Conquer«-Patch 1.2 endlich auch solo erhältlich. Kleine, aber feine Änderung: Einheiten feuern jetzt auch während der Bewegung. Zog man bislang Panzer nicht zurück, weil sie sich auf der Flucht nicht wehren, drehen sie nun einfach den Turm und feuern beim Fliehen weiter. Auch sonst sind die Truppen schießfreudiger geworden: Soll ein bestimmter Gegner verfolgt werden und mischt sich ein zweiter ein, so nimmt der Verfolger vorübergehend diesen unter Beschuß. (la)

### AUF DER CD-ROM

... der aktuellen PC Player plus finden Sie alle Patches, für die wir von den Herstellern Genehmigungen erhalten haben. Im einzelnen sind dies »Command & Conquer«, »Terra Nova«, »Allied General« sowie »Hattrick«.

## SIE KÖNNTEN ES BITTER BEREUEEN!

THIS IS A JOURNEY INTO SPEED...

# BATTLE RACE

AYER 9/96

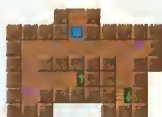
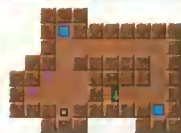
Soft Enterprises

Karion Software GmbH - Bahnhofstr. 18-20 - 52064 Aachen  
Tel. (0241) 470 150 - Fax (0241) 470 15 25

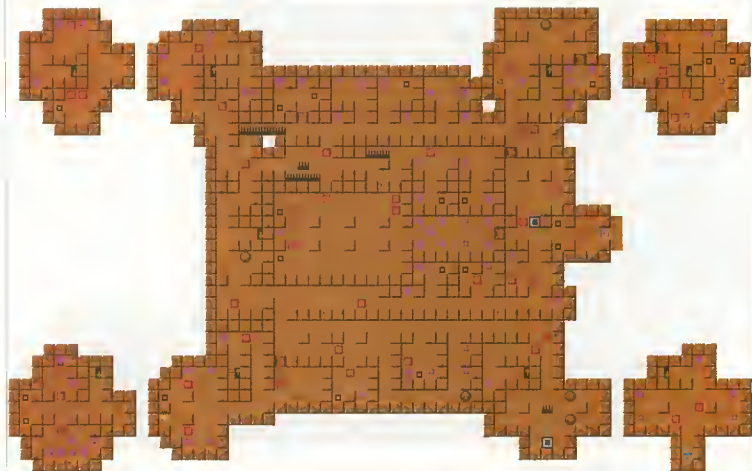
KARION



Die Grand Palace Halls.



Der  
Gryphon  
Keep  
Main  
Level.



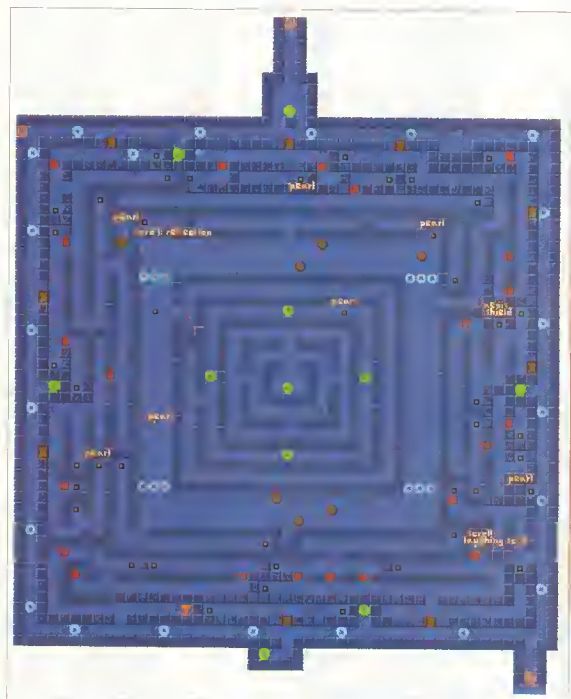








Die Dark Lantern Tower Levels.



Das Underwater Labyrinth.







# NEO MEDIA

dann spielen Spaß macht

05451/971971

10:00-18:30

05471/8113

19:00-22:00

PC CD-ROM

Duke Nukem 3D\*

DM 84,99

Descent 2

DM 89,99

Terminator: Future Shock

DM 74,99

Die Siedler 2\*

DM 69,99

Ein kleiner Auszug aus

unserem Programm

Alone in the Dark Trilogy\*

1+2+3 Zusammen DM 69,99

Acies Over Europe\* DM 19,99

Battle Isle 2 & Scen\* DM 69,99

Bliefuss\* DM 54,99

Cyberspeed\* DM 69,99

Die Siedler\* DM 29,99

Destruktion Derby DM 89,99

Hexen DM 89,99

Panzergeneral DM 79,99

Simon the Sorcerer DM 84,99

Star Trek TNG\* DM 99,99

Stonekeep DM 99,99

Schnappchen!

Dark Universe DM 14,99

7th Guest DM 19,99

Indy Car Racing DM 19,99

Wing Commander 4

DM 97,99

Terminal Velocity

DM 49,99

C&C Mission CD

DM 29,99

Rise of the Robots 2

DM 84,99

Pumuke Klabaüterjagd

DM 59,99

Colony Wars 2492

DM 64,99

Albion

DM 79,99

Fragen Sie noch unserer

Preisliste!

Händleranfragen

erwünscht!

Sony

Playstation

DM 569,00

Info: Markus Richter (Bermer Nr 97 916) Böhmer

\*Bei Anzeigenschluß nicht am Lager,

a.A., Auf Anfrage, \*Deutsche Version,

Nachnahme DM 9,90 zZ. Nachgebogen

Vorname DM 8,90 Es gelten unsere AGB

Irtrümer und Preisänderungen vorbehalten

Ab DM 250,- Best-Verkaufspreis

## Mystic Computer Parts

M.Kaups & T.Limburg EDV-Handels-GbR

Top HardWare zu Top Preisen

Produktkette werden stets

aktualisiert! Nachfragen bitte!

**Matheboards**

Mathe 286/386 219,-

Mathe 486/386 229,-

Mathe 586/386 239,-

Mathe 686/386 249,-

Mathe 786/386 259,-

Mathe 886/386 269,-

Mathe 986/386 279,-

Mathe 1086/386 289,-

Mathe 1186/386 299,-

Mathe 1286/386 309,-

Mathe 1386/386 319,-

Mathe 1486/386 329,-

Mathe 1586/386 339,-

Mathe 1686/386 349,-

Mathe 1786/386 359,-

Mathe 1886/386 369,-

Mathe 1986/386 379,-

Mathe 2086/386 389,-

Mathe 2186/386 399,-

Mathe 2286/386 409,-

Mathe 2386/386 419,-

Mathe 2486/386 429,-

Mathe 2586/386 439,-

Mathe 2686/386 449,-

Mathe 2786/386 459,-

Mathe 2886/386 469,-

Mathe 2986/386 479,-

Mathe 3086/386 489,-

Mathe 3186/386 499,-

Mathe 3286/386 509,-

Mathe 3386/386 519,-

Mathe 3486/386 529,-

Mathe 3586/386 539,-

Mathe 3686/386 549,-

Mathe 3786/386 559,-

Mathe 3886/386 569,-

Mathe 3986/386 579,-

Mathe 4086/386 589,-

Mathe 4186/386 599,-

Mathe 4286/386 609,-

Mathe 4386/386 619,-

Mathe 4486/386 629,-

Mathe 4586/386 639,-

Mathe 4686/386 649,-

Mathe 4786/386 659,-

Mathe 4886/386 669,-

Mathe 4986/386 679,-

Mathe 5086/386 689,-

Mathe 5186/386 699,-

Mathe 5286/386 709,-

Mathe 5386/386 719,-

Mathe 5486/386 729,-

Mathe 5586/386 739,-

Mathe 5686/386 749,-

Mathe 5786/386 759,-

Mathe 5886/386 769,-

Mathe 5986/386 779,-

Mathe 6086/386 789,-

Mathe 6186/386 799,-

Mathe 6286/386 809,-

Mathe 6386/386 819,-

Mathe 6486/386 829,-

Mathe 6586/386 839,-

Mathe 6686/386 849,-

Mathe 6786/386 859,-

Mathe 6886/386 869,-

Mathe 6986/386 879,-

Mathe 7086/386 889,-

Mathe 7186/386 899,-

Mathe 7286/386 909,-

Mathe 7386/386 919,-

Mathe 7486/386 929,-

Mathe 7586/386 939,-

Mathe 7686/386 949,-

Mathe 7786/386 959,-

Mathe 7886/386 969,-

Mathe 7986/386 979,-

Mathe 8086/386 989,-

Mathe 8186/386 999,-

Mathe 8286/386 1009,-

Mathe 8386/386 1019,-

Mathe 8486/386 1029,-

Mathe 8586/386 1039,-

Mathe 8686/386 1049,-

Mathe 8786/386 1059,-

## MultiMedia

Soft

Computerspiele

Online - Cafe &

Spelebibliothek

Spielen in gemütlicher Atmosphäre,

der neuesten Games testen oder

Computerzeitschriften lesen,

Einführung in Rollenspiele,

vieler Brettspiele vorrätig. Oder

testen Sie Ihr Lieblingsgame

einfach zu Hause. Besuchen Sie

Ihren MultiMedia Soft Laden

Info ☐ Info ☐ Info

Geschäfts- und

Franchise-Partner

Sie wollen sich selbständig

machen? Sie haben Interesse

an Spielforen? Sie sichern Sie

sich jetzt Ihren Standort für

einen MultiMedia Soft Laden

mit Spelebibliothek und/oder

Online-Cafe. Fordern Sie

schnell das Infosheet an.

MultiMedia Soft

52349 DÜREN, Josef Schregel Str. 50

## MultiMedia Soft

finden Sie in:

04668 GRIMMA,

Gewerbestraße 10

Tel. 0341 3843284

06122 HALLENKUSTZ,

Leine-Meier-Straße 12, Tel. 0343-6032147

15690 EISENHÜTENDAT,

Friedenstraße 10, Tel. 03364-72996

15234 FRANKFURT-ODER,

Aufg. Bismarck-Straße 15, Tel. 0335-4001886

35066 FRANKENBERG,

Bahnstraße 5, Tel. 03431-26308

39112 MAGDEBURG,

Hofstraße 3, Tel. 0172-39033148

41236 MÜNCHENGLADBACH,

Limmerstraße 12, Tel. 02160-43551

47441 MOERS,

Neuer Weg 2-4, Tel. 02841-21704

48151 MÜNSTER,

Weseler Straße 43, Tel. 0251-582401

66366 St. Ingbert,

Alle Bahnhöfe, 1

70587 Stuttgart,

Holzstraße 2, Tel. 0711-7170838

81475 MÜNCHEN,

Königsplatz-Straße 5, Tel. 089 7453556

52349 DÜREN,

Josef Schregel Straße 50 (Zentrale)

BATTLEFIELD 2511111

GAMES WORKSHOP, Tel. 02421-26100

52420 TRIER,

Platzmarkt 7, Tel. 0651-9940558

56564 NEUWIED,

Hermannstraße 11, Tel. 02651 353220

75172 PFORZHEIM,

Zentralstraße 11, Tel. 07251-17275

49078 OSNABROCK,

Minimstraße 12, Tel. 0541-343792

90552 BAMBERG,

Unsere Königstraße 10, Tel. 0951-202210

GAMES WORKSHOP

99084 ERFURT,

Meinbergstraße 20, Tel. 0361-5021556

MultiMedia Soft Büro

52349 DÜREN, Tel. 02421-26100

Josef Schregel Str. 50, FAX 02421-261200

## KaroSoft

Jürgen Vieth

CD-ROM

Ab 84 London, komplett deutsch

Ab 84 WNW 85, komplett deutsch

Ab 84 WNW 85, komplett deutsch

Ab 84 WNW 85, komplett deutsch

Ab 84 WNW 85, komplett deutsch

Ab 84 WNW 85, komplett deutsch

Ab 84 WNW 85, komplett deutsch

Ab 84 WNW 85, komplett deutsch

Ab 84 WNW 85, komplett deutsch

Ab 84 WNW 85, komplett deutsch

Ab 84 WNW 85, komplett deutsch

Ab 84 WNW 85, komplett deutsch

Ab 84 WNW 85, komplett deutsch

Ab 84 WNW 85, komplett deutsch

Ab 84 WNW 85, komplett deutsch

Ab 84 WNW 85, komplett deutsch

Ab 84 WNW 85, komplett deutsch

Ab 84 WNW 85, komplett deutsch

Ab 84 WNW 85, komplett deutsch

Ab 84 WNW 85, komplett deutsch

Ab 84 WNW 85, komplett deutsch

Ab 84 WNW 85, komplett deutsch

Ab 84 WNW 85, komplett deutsch

Ab 84 WNW 85, komplett deutsch

Ab 84 WNW 85, komplett deutsch

## TIPS VON DEN WARCRAFT-PROGRAMMIERERN – TEIL 2

## HORDEN-HEXEREI

Wenn die Orkhorde mobil macht, müssen selbst die Toten an die Front! Im zweiten Teil der Beschreibung aller Warcraft-II-Zaubersprüche stellen wir die Bannsprüche der Oger-Magier vor.

**E**s gibt Vermutungen, wonach die meisten Warcraft-Spieler am liebsten den Part des Drk-Häuptlings übernehmen. Wenn Sie auch zu dieser vermeintlichen Mehrheit zählen, wird es jetzt spannend: Sie erfahren alles über die bössartigen Zaubersprüche, mit denen Sie die eklig gutherzigen Menschen zu Fall bringen. Doch auch als Feldherr der Allianz sollten Sie genau wissen, über welche dämonischen Mächte Ihre Widersacher verfügen. Wie schon beim ersten Teil unserer Zauberspruch-Tips, stammen die folgenden Insiderinfos direkt von Blizzard.

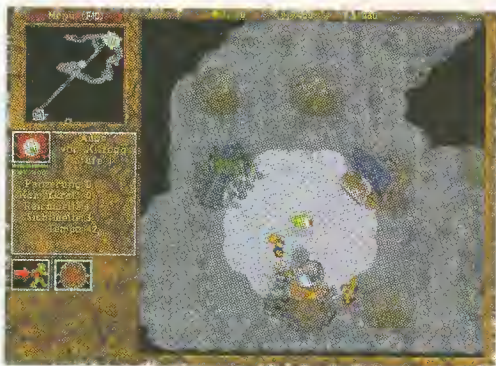
## Mächte der Finsternis

Die rundlichen Oger-Magier können kaum bis drei zählen und beherrschen exakt diese Zahl von Zaubersprüchen. Vorher muß man jedoch einen »Altar der Stürme« errichten und dort für 1000 Einheiten Gold die herkömmlichen Ogers zu Magiern upgraden. Der Altar der Stürme



Per »Haste« wird dieser Trupp für eine Minute zur orkischen Sprint-Nationalmannschaft.

kan erst gebaut werden, wenn man das Haupthaus zweimal aufgewertet hat. Die Festung ist zudem erforderlich, um den Tempel der Verdammten bauen zu dürfen, welcher die Todesritter hervorbringt. Diese sind für die restlichen sechs Drk-Zaubersprüche zuständig. Tendenziell haben diese Hexereien mächtigere Auswirkungen, als die Menschen-Magie. Allerdings »leben« die Todesritter dafür gefährlicher: Der Exorzismus-Spruch der Paladine macht ihnen den Garaus, ohne daß sie sich richtig dagegen wehren können.



Das »Auge von Kilrogg« ist diagonal über das Spielfeld ins feindliche Lager geflogen.

Jeder Oger-Magier bekommt von Anfang an das »Auge von Kilrogg«, jeder Todesritter beherrscht sofort den »Todesmantel«. Der »Hauch des Todes« dagegen ist kein Zauberspruch, sondern nur die normale Angriffsfunktion des Todesritters. Wie ihre menschlichen Pendanten brauchen auch die Hexenmeister Zeit, um ihre Zauberkraft wieder aufzuladen; maximal ist ein Vorrat von 255 Magiepunkten möglich. Da pro Sekunde etwa ein Magiepunkt dazu kommt, benötigt man für den Extremfall (0 auf 255) rund vier Minuten. Auch bei den Drks funktioniert der Cheat-Code »every little thing she does«. Dieser macht alle Zaubersprüche verfügbar und setzt die Magie-Werte aller Zauber-Einheiten konstant auf 255. Wird der Cheat-Code nochmal eingegeben, wird die Magie-Kraft wieder zu einem begrenzten Gut, doch alle Zaubersprüche bleiben verfügbar.

**Auge von Kilrogg**

<b>Einheit:</b>	Oger-Magier
<b>Erforschung:</b>	Oger zu Magiern upgraden, 1.000 Gold
<b>Tastenkürzel:</b>	U
<b>Magie-Verbrauch:</b>	70

Nachdem man das »Auge von Kilrogg« beschwört hat, dient es spieltechnisch als Kampfeinheit

und wird als solche gesteuert. Es können auch mehrere Kilrogg-Augen gleichzeitig aktiv sein. Jedes Auge hat eine begrenzte Lebensdauer. Wenn es nicht vorher abgeschossen wird (von Wachtürmen oder Bogenschützen), hält es 765 Programmzyklen, was etwa 20 Sekunden entspricht. Das scheint nur auf den ersten Blick sehr kurz zu sein – das Auge ist die schnellste Einheit in Warcraft 2. Achten Sie aber darauf, daß Sie den Weg des Auges auf dem Sichtfenster mitverfolgen, um wirklich alles zu sehen.

**Kampfrausch**

<b>Einheit:</b>	Oger-Magier
<b>Erforschung:</b>	Altar der Stürme, 1.000 Gold
<b>Tastenkürzel:</b>	K
<b>Magie-Verbrauch:</b>	50

Mit Schaum vor dem Mund kämpft es sich besser – zumindest für Drks gilt diese Regel. Erkennbar sind solcherart aufgestachelte Krieger am Blutstropfen-Symbol neben der Figur. Wenn man schlecht zielt, kann man damit übrigens auch unnötig den Gegner stärken. Bei nicht-organischen Einheiten (z.B. Katapulte oder Schiffe) bleibt der Spruch unwirksam. Ein Oger-Magier kann sich nicht selbst in den Kampfrausch versetzen,

DA	28.11
EA	35.89
FA	34.90
<b>DA</b>	<b>79.80</b>
DA	34.00
EA	13.50
FA	59.80
GA	24.99
HA	22.99
IA	25.00
JA	14.99
KA	20.99
LA	1994
MA	49.00
NA	47.00
OA	34.11
PA	4.45
QA	49.54
RA	29.00
SA	19.00
TA	29.00
UA	46.11
VA	19.91





wohl aber einen Kollegen. Zwei Magier dürfen sich also gegenseitig in tobende Monster verwandeln. Der Kampfrausch kann auf eine Einheit in einer Entfernung von bis zu sechs Feldern (drei Viertel der Strecke eines Katapult-Schusses) angewandt werden und verdoppelt ihre Kampfkraft für 1.000 Programmzyklen (ca. 25 Sekunden). Geschwindigkeit und Angriffsfrequenz (Häufigkeit von Schlägen bzw. Schüssen) erhöhen sich im Kampfrausch nicht, auch wenn das veränderte Geräusch vielleicht den Eindruck erweckt. Die wörtliche Übersetzung des englischen Zauberspruchs wäre übrigens »Blutrausch« – soviel Gewalt wollte man dem deutschen Publikum dann doch nicht zumuten...

## Runen

**Einheit:** Oger-Magier  
**Erforschung:** Altar der Stürme, 1.000 Gold  
**Tastenkürzel:** R  
**Magie-Verbrauch:** 200



Dieser Spruch legt ein magisches Minenfeld an. Fünf Runen erscheinen auf dem Boden und gehen hoch, sobald eine beliebige Einheit darüberstieft. Das Gemeine daran: Die Runen blinken nur ganz selten rot auf. Außerdem kann man sie auf relativ große Entfernung (zehn Felder, also weiter als der Sichtradius von Wachtürmen) vom Oger-Magier platzieren. Eine explodierende Rune verursacht einen Schaden von exakt 50 Hitpoints – ein Treffer ist also genug für viele Landeinheiten sowie Verwundete. Die fünf Runen sind immer im gleichen Muster angeordnet. Nach 2.048 Programmzyklen (ca. 50 Sekunden) verschwinden die Runen wieder, auch wenn sie noch nicht hochgegangen sind. Übrigens funktioniert der Spruch auch auf dem Wasser – nur Lufteneinheiten sind niemals gefährdet.

## Todesmantel

**Einheit:** Todesritter  
**Erforschung:** Tempel der Verdammten errichten  
**Tastenkürzel:** M  
**Magie-Verbrauch:** 100



Der Todesmantel-Spruch ist nicht nur eine kampfstärke Waffe, sondern hat darüber hinaus eine »Blutsauger-Funktion: Der Todesritter tankt auf Kosten des Opfers Lebensenergie nach. Am Bildschirm wird der Todesmantel durch einen gelb gefärbten Wirbel dargestellt. Die Reichweite des Zauberspruchs beträgt bis zu zehn Felder (weiter, als ein Katapult schießt!). Der entstehende Schaden beträgt 50 Trefferpunkte (zwei

Todesmäntel holen also einen Greifenreiter aus der Luft). Der Zauber wirkt ausschließlich auf Lebewesen. Da jeder abgezogene Punkt dem Zaubermagier geschenkt wird, kann man angeschlagene Todesritter oft aus sicherer Entfernung wieder aufpäppeln.

Der Todesmantel optimiert auf intelligente Weise seine Wirkung: Sie kicken bei der Ausführung des Zauberspruchs einen Zielpunkt an. Im Umkreis von 5 mal 5 Feldern um diesen herum werden alle gegnerischen Lebewesen registriert. Der Gesamtschaden von 50 Punkten (unabhängig von Rüstung und Zufall) verteilt sich daraufhin so, daß zuerst die Einheit mit dem schlechtesten Gesundheitszustand getötet wird. Ist dann noch Schadensstärke übrig, geht es mit der nächsten Einheit weiter – theoretisch könnten sogar 50 Einheiten mit einem einzigen Todesmantel erledigt werden. Am Bildschirm entsteht manchmal der Anschein, eine rasch fliehende Einheit könnte dem Todesmantel entkommen. Dies ist aber nur eine Täuschung – der Todesmantel findet immer sein Ziel, egal wie schnell es sich bewegt.

## Hast

**Einheit:** Todesritter  
**Erforschung:** Tempel der Verdammten, 500 Gold  
**Tastenkürzel:** H  
**Magie-Verbrauch:** 50



Jede verzauberte Einheit bewegt sich 25 Sekunden lang wie ein geölter Blitz – genau dieses Symbol sieht man währenddessen neben der Einheit. Das Ausmaß der Beschleunigung hängt von der jeweiligen Einheit ab – meist wird die Geschwindigkeit verdoppelt. Bei Truppen, die von Haus aus schon sehr schnell sind (wie etwa Oger), ist der Vorteil entsprechend geringer. Die Hast wirkt auf alle beweglichen Einheiten, Katapulte und Schiffe eingeschlossen. Die Reichweite beträgt sechs Felder.

## Tote erwecken

**Einheit:** Todesritter  
**Erforschung:** Tempel der Verdammten, 1.500 Gold  
**Tastenkürzel:** T  
**Magie-Verbrauch:** 50 pro Skelett



Dieser Zauberspruch ist aus Warcraft 1 bekannt und dient dazu, gefallene Soldaten als Skelette den eigenen Truppen einzuverleiben. Besonders nützlich ist der Spruch in der Endphase eines Szenarios, wenn sich nur noch wenige Krieger gegenüberstehen. Die Reichwei-

te beträgt sechs Felder. Ein Skelett wird gesteuert wie jede andere Landeinheit. Es verursacht außer den 50 Magie-Punkten keine weiteren Kosten und verbraucht auch keine Nahrung. Wenn es nicht vorher vernichtet wird, läuft seine Lebensuhr nach 25.000 Programmzyklen (gut zehn Minuten) ab. Die Kampfeigenschaften der Skelette sind nicht zu unterschätzen: Sie haben sovielle Hitpoints wie normale Artkrieger, sowie die Angriffsstärke eines Grunzers. Gerade bei Kamikaze-Einsätzen gegen ankündende Katapulte sollte man bevorzugt Skelette einsetzen. Warcraft-Experten wenden gleich mehrere Zaubersprüche (vor allem »Kampfrausch«, »Hast« und »Unheiliger Panzer«) auf die Skelette an, wodurch diese für kurze Zeit zu Elitzkämpfern mutieren.

Prinzipiell kann jede tote Einheit, die in Verwesung begriffen ist, zu einem Skelett werden. Besonders perfide: Ein Todesritter könnte erst einen Gegner mit dem »Todesmantel töten und kurz darauf ein Skelett aus ihm machen. Nur Land-Lebewesen hinterlassen eine verwesende Leiche, die wieder auferweckt werden kann, nicht aber See- und Luft-einheiten, Katapulte, Skelette oder Todesritter. Auch Menschen-Magier sind nicht recyclebar. Es darf auch nicht jede vermeintliche Leiche wiederbelebt werden: Manche liegen noch im Sterben, dann heißt es abwarten. Der Verwesungsprozeß dauert etwa 5 Sekunden. Danach verschwindet die Leiche vollständig und steht zu Erweckungsritualen nicht mehr zur Verfügung.

## Wirbelwind

**Einheit:** Todesritter  
**Erforschung:** Tempel der Verdammten, 1.500 Gold  
**Tastenkürzel:** W  
**Magie-Verbrauch:** 100 pro Wirbelwind



Die orkischen Todesritter sind in der Lage, mit dem Wirbelwind eine wahre Naturkatastrophe aus einer Entfernung von bis zu zwölf Feldern auszulösen. Das reicht auf vielen Karten vom Ufer einer Bucht bzw. eines Flusses bis zum anderen. In Mitteleuropa gezogen werden sämtliche Gegner, die damit in Berührung kommen. Wirbelwinde bewegen sich zufällig über die Karte und halten gut 20 Sekunden an. Alle vier Zyklen (also etwa jede Zehntelsekunde) verliert eine Einheit, die in seiner Mitte steht, vier Trefferpunkte. Lange steht man im Zentrum des Unwetters aber nicht, da sich erstens der Wirbelwind ständig bewegt und zweitens ein Entkommen für bewegliche Einheiten ein Leichtes ist. Eine periphere Berührung kostet immerhin noch einen Hitpoint pro Zehntelsekunde.



# ÜBUNGEN MIT LANEN ZUSAMMEN JE 19.95

7th quest	(1-1)	lockpick	(1-1)	when all the planets	(1-1)
1st quest	(1-1)	lockpick	(1-1)	when all the planets	(1-1)
2nd quest	(1-1)	lockpick	(1-1)	when all the planets	(1-1)
3rd quest	(1-1)	lockpick	(1-1)	when all the planets	(1-1)
4th quest	(1-1)	lockpick	(1-1)	when all the planets	(1-1)
5th quest	(1-1)	lockpick	(1-1)	when all the planets	(1-1)
6th quest	(1-1)	lockpick	(1-1)	when all the planets	(1-1)
7th quest	(1-1)	lockpick	(1-1)	when all the planets	(1-1)
8th quest	(1-1)	lockpick	(1-1)	when all the planets	(1-1)
9th quest	(1-1)	lockpick	(1-1)	when all the planets	(1-1)
10th quest	(1-1)	lockpick	(1-1)	when all the planets	(1-1)
11th quest	(1-1)	lockpick	(1-1)	when all the planets	(1-1)
12th quest	(1-1)	lockpick	(1-1)	when all the planets	(1-1)
13th quest	(1-1)	lockpick	(1-1)	when all the planets	(1-1)
14th quest	(1-1)	lockpick	(1-1)	when all the planets	(1-1)
15th quest	(1-1)	lockpick	(1-1)	when all the planets	(1-1)
16th quest	(1-1)	lockpick	(1-1)	when all the planets	(1-1)
17th quest	(1-1)	lockpick	(1-1)	when all the planets	(1-1)
18th quest	(1-1)	lockpick	(1-1)	when all the planets	(1-1)
19th quest	(1-1)	lockpick	(1-1)	when all the planets	(1-1)
20th quest	(1-1)	lockpick	(1-1)	when all the planets	(1-1)

# AMMELBÄNDE JE 25,-

1st quest	(1-1)	lockpick	(1-1)	when all the planets	(1-1)
2nd quest	(1-1)	lockpick	(1-1)	when all the planets	(1-1)
3rd quest	(1-1)	lockpick	(1-1)	when all the planets	(1-1)
4th quest	(1-1)	lockpick	(1-1)	when all the planets	(1-1)
5th quest	(1-1)	lockpick	(1-1)	when all the planets	(1-1)
6th quest	(1-1)	lockpick	(1-1)	when all the planets	(1-1)
7th quest	(1-1)	lockpick	(1-1)	when all the planets	(1-1)
8th quest	(1-1)	lockpick	(1-1)	when all the planets	(1-1)
9th quest	(1-1)	lockpick	(1-1)	when all the planets	(1-1)
10th quest	(1-1)	lockpick	(1-1)	when all the planets	(1-1)
11th quest	(1-1)	lockpick	(1-1)	when all the planets	(1-1)
12th quest	(1-1)	lockpick	(1-1)	when all the planets	(1-1)
13th quest	(1-1)	lockpick	(1-1)	when all the planets	(1-1)
14th quest	(1-1)	lockpick	(1-1)	when all the planets	(1-1)
15th quest	(1-1)	lockpick	(1-1)	when all the planets	(1-1)
16th quest	(1-1)	lockpick	(1-1)	when all the planets	(1-1)
17th quest	(1-1)	lockpick	(1-1)	when all the planets	(1-1)
18th quest	(1-1)	lockpick	(1-1)	when all the planets	(1-1)
19th quest	(1-1)	lockpick	(1-1)	when all the planets	(1-1)
20th quest	(1-1)	lockpick	(1-1)	when all the planets	(1-1)

# DE RATEGER

## SIE MÖCHTEN GELD SPAREN?

- Unsere Preisaktionen helfen Ihnen dabei:
- Lösungen mit Plänen jetzt nur noch 19.95 statt bisher bei 30,-
- Sammelbände für bis zu 6 Spiele jetzt nur noch 25,- statt 150,-
- Vergleichen Sie selbst die Preise unserer CD-ROM TOP TITEL!

Jeder Sammelband enthält Lösungen und - wo vorhanden - auch Pläne zu mehreren Spielen. Alle enthaltenen Lösungen mit Plänen können Sie auch einzeln zu 19.95 in Band erhalten.

ACHTUNG: NEUE BESTELZEIT und RUF-/FAXNUMMER!

**CPS FRANK HEIDAK**  
Abteilung "DIE RATEGER"  
BÜRGERSTRASSE 8-10 • 50667 KÖLN

**VERSANDKOSTEN (NUR INLANDSVERSAND MOGELICH!)**  
bei Vorkasse per Vorkassezahlung oder Kreditkarte 5,-  
bei Versand per Postzahlung 6,-  
(bei Nachnahme Versand der Post zusätzlich 3,- Tobakschonung)

# BESTELLANNAHME MO.-FR. 9.00-17.00 UHR TELEFON (0221) 92571427

## ACHTUNG: NEUE BESTELZEIT UND NEUE RUF-/FAXNUMMER!

Außerhalb dieser Zeiten steht Ihnen von der obigen Nummer ein Anrufbeantworter zur Verfügung. FAXGERÄT (0221) 25 69 86

Für Fax- oder Fototelefonbestellungen markieren Sie bitte oben bzw. links eindeutig die gewünschte Artikel. Diesen tragen Sie bitte nachfolgend dem jeweiligen Artikel und auf dem Anrufbeantworter ein.

Außerhalb dieser Zeiten steht Ihnen von der obigen Nummer ein Anrufbeantworter zur Verfügung. FAXGERÄT (0221) 25 69 86

WING KOMMANDER 4 PC CD-ROM DV 99.95	REBEL ASSAULT 2 PC CD-ROM DV 99.95	COMRAH & CONQUER PC CD-ROM DV 99.95
1. PHANTASMAGORIA DV ..... 99.95	1. PHANTASMAGORIA DV ..... 99.95	1. PHANTASMAGORIA DV ..... 99.95
2. WARCRAFT 2 DV ..... 79.95	2. WARCRAFT 2 DV ..... 79.95	2. WARCRAFT 2 DV ..... 79.95
3. DRUIDENZIRKEL (DRUID) DV ..... 69.95	3. DRUIDENZIRKEL (DRUID) DV ..... 69.95	3. DRUIDENZIRKEL (DRUID) DV ..... 69.95
4. CYBERMAGE DARKLIGHT DV ..... 79.95	4. CYBERMAGE DARKLIGHT DV ..... 79.95	4. CYBERMAGE DARKLIGHT DV ..... 79.95
5. CAESAR 2 DV ..... 79.95	5. CAESAR 2 DV ..... 79.95	5. CAESAR 2 DV ..... 79.95
6. GABRIEL KNIGHT 2 DV ..... 79.95	6. GABRIEL KNIGHT 2 DV ..... 79.95	6. GABRIEL KNIGHT 2 DV ..... 79.95
7. DER SELENTAUR 2 DV ..... 69.95	7. DER SELENTAUR 2 DV ..... 69.95	7. DER SELENTAUR 2 DV ..... 69.95

Am Graben 2 92557 Weiding Tel. 09674-1279 Fax 1294 hotline news 09674-8405

Am Graben 2 92557 Weiding Tel. 09674-1279 Fax 1294 hotline news 09674-8405

Am Graben 2 92557 Weiding Tel. 09674-1279 Fax 1294 hotline news 09674-8405

Am Graben 2 92557 Weiding Tel. 09674-1279 Fax 1294 hotline news 09674-8405

Am Graben 2 92557 Weiding Tel. 09674-1279 Fax 1294 hotline news 09674-8405

Am Graben 2 92557 Weiding Tel. 09674-1279 Fax 1294 hotline news 09674-8405

Am Graben 2 92557 Weiding Tel. 09674-1279 Fax 1294 hotline news 09674-8405

Am Graben 2 92557 Weiding Tel. 09674-1279 Fax 1294 hotline news 09674-8405

Am Graben 2 92557 Weiding Tel. 09674-1279 Fax 1294 hotline news 09674-8405

Am Graben 2 92557 Weiding Tel. 09674-1279 Fax 1294 hotline news 09674-8405

Am Graben 2 92557 Weiding Tel. 09674-1279 Fax 1294 hotline news 09674-8405

Am Graben 2 92557 Weiding Tel. 09674-1279 Fax 1294 hotline news 09674-8405

Am Graben 2 92557 Weiding Tel. 09674-1279 Fax 1294 hotline news 09674-8405

Am Graben 2 92557 Weiding Tel. 09674-1279 Fax 1294 hotline news 09674-8405

Am Graben 2 92557 Weiding Tel. 09674-1279 Fax 1294 hotline news 09674-8405

Am Graben 2 92557 Weiding Tel. 09674-1279 Fax 1294 hotline news 09674-8405

Am Graben 2 92557 Weiding Tel. 09674-1279 Fax 1294 hotline news 09674-8405

Am Graben 2 92557 Weiding Tel. 09674-1279 Fax 1294 hotline news 09674-8405

Am Graben 2 92557 Weiding Tel. 09674-1279 Fax 1294 hotline news 09674-8405

Am Graben 2 92557 Weiding Tel. 09674-1279 Fax 1294 hotline news 09674-8405

Am Graben 2 92557 Weiding Tel. 09674-1279 Fax 1294 hotline news 09674-8405

Am Graben 2 92557 Weiding Tel. 09674-1279 Fax 1294 hotline news 09674-8405

Am Graben 2 92557 Weiding Tel. 09674-1279 Fax 1294 hotline news 09674-8405

Am Graben 2 92557 Weiding Tel. 09674-1279 Fax 1294 hotline news 09674-8405

Am Graben 2 92557 Weiding Tel. 09674-1279 Fax 1294 hotline news 09674-8405

Am Graben 2 92557 Weiding Tel. 09674-1279 Fax 1294 hotline news 09674-8405

Am Graben 2 92557 Weiding Tel. 09674-1279 Fax 1294 hotline news 09674-8405

Am Graben 2 92557 Weiding Tel. 09674-1279 Fax 1294 hotline news 09674-8405

Am Graben 2 92557 Weiding Tel. 09674-1279 Fax 1294 hotline news 09674-8405

Am Graben 2 92557 Weiding Tel. 09674-1279 Fax 1294 hotline news 09674-8405

Am Graben 2 92557 Weiding Tel. 09674-1279 Fax 1294 hotline news 09674-8405

Am Graben 2 92557 Weiding Tel. 09674-1279 Fax 1294 hotline news 09674-8405

Am Graben 2 92557 Weiding Tel. 09674-1279 Fax 1294 hotline news 09674-8405

Am Graben 2 92557 Weiding Tel. 09674-1279 Fax 1294 hotline news 09674-8405

Am Graben 2 92557 Weiding Tel. 09674-1279 Fax 1294 hotline news 09674-8405

Am Graben 2 92557 Weiding Tel. 09674-1279 Fax 1294 hotline news 09674-8405

Am Graben 2 92557 Weiding Tel. 09674-1279 Fax 1294 hotline news 09674-8405

Am Graben 2 92557 Weiding Tel. 09674-1279 Fax 1294 hotline news 09674-8405

Am Graben 2 92557 Weiding Tel. 09674-1279 Fax 1294 hotline news 09674-8405

Am Graben 2 92557 Weiding Tel. 09674-1279 Fax 1294 hotline news 09674-8405

Am Graben 2 92557 Weiding Tel. 09674-1279 Fax 1294 hotline news 09674-8405

Am Graben 2 92557 Weiding Tel. 09674-1279 Fax 1294 hotline news 09674-8405

Am Graben 2 92557 Weiding Tel. 09674-1279 Fax 1294 hotline news 09674-8405

Am Graben 2 92557 Weiding Tel. 09674-1279 Fax 1294 hotline news 09674-8405

Am Graben 2 92557 Weiding Tel. 09674-1279 Fax 1294 hotline news 09674-8405

Am Graben 2 92557 Weiding Tel. 09674-1279 Fax 1294 hotline news 09674-8405

Am Graben 2 92557 Weiding Tel. 09674-1279 Fax 1294 hotline news 09674-8405

Am Graben 2 92557 Weiding Tel. 09674-1279 Fax 1294 hotline news 09674-8405

Am Graben 2 92557 Weiding Tel. 09674-1279 Fax 1294 hotline news 09674-8405

Am Graben 2 92557 Weiding Tel. 09674-1279 Fax 1294 hotline news 09674-8405

Am Graben 2 92557 Weiding Tel. 09674-1279 Fax 1294 hotline news 09674-8405

## Unheiliger Panzer

**Einheit:** Todesritter  
**Erforschung:** Tempel der Verdammten, 2.500 Gold  
**Tastenkürzel:** U  
**Magie-Verbrauch:** 100 pro Panzer



Beim teuersten Zauberspruch auf Ork-Seite geht es mit dem Teufel zu, daher der Name. Eine Einheit mit Unheiligem Panzer ist für etwa 13 Sekunden völlig unverwundbar. Der Spruch ist auf alle beweglichen Einheiten anwendbar, die Randalier-Kobolde zerplatzen allerdings unter dem großen Druck des Zaubers. Die Angriffskraft von Einheiten wird durch den Unheiligen Panzer nicht erhöht, der Zauberspruch kann aber mit anderen kombiniert werden und entfaltet erst so seine ganze Macht.

## Sofortiger Tod

**Einheit:** Todesritter  
**Erforschung:** Tempel der Verdammten, 2.000 Gold  
**Tastenkürzel:** O  
**Magie-Verbrauch:** 25-250



Dieser Zauberspruch ist in Anwendung und Funktion mit dem »Blitzard« der menschlichen Magier identisch, sieht aber anders aus. Während bei einem Blitzard noch etwas Zeit bleibt, um angesichts der herannahenden Flisspitzen zu fliehen, verursacht die Ork-Variante sofort Schaden. Wird man selbst mit diesem Flächen-Kampfsauber angegriffen, ist der Exorzismus-Spruch die beste Abhilfe. Er wirkt zwar nicht gegen den Zauber als solchen, doch macht er dem schuldigen Todesritter schnell und aus sicherer Entfernung den Garas. (la)

# WAFFENKUNDE

Hier finden Sie Warcraft-Facts, die weder dem Handbuch noch dem Editor zu entnehmen sind.

Jede Ork-Einheit in Warcraft hat ein Pendant auf Menschenseite, die dieselbe Panzerung, Geschwindigkeit und Angriffstärke aufweist. Bei der tabellarischen Auflistung ist deshalb zum Beispiel mit einem »Ritter« immer auch ein »Oger« gemeint.

## Tempo & Kampfkraft

Der subjektive Eindruck von der Geschwindigkeit der Einheiten täuscht manchmal – achten Sie auf die Werte, die auf dem Bildschirm angezeigt werden. Eine Geschwindigkeit von »10« ist dabei tatsächlich doppelt so schnell wie eine von »5«.

Der Kampf-Algorithmus ist intern komplexer, als es die Anzeige der »Kampfkraft« vermuten lässt. Jede Einheit richtet zwei Arten von Schaden an. Diesen Höchst- und Mindestschaden kann man auch im Szenario-Editor einsehen. Der »Höchstschaden« wird durch die Panzerung

der angegriffenen Einheit gemindert bzw. abgeblockt. Der »Grund-Schaden« hingegen wird immer verursacht, egal wie gut die Panzerung ist. Bei jedem Schlag werden beide Schadenswerte ausgerechnet, dann zusammengezählt – und schließlich spielt auch noch der Zufall mit. Fahren können übrigens von allen Landeinheiten angegriffen, aber auch von Arbeitern repariert werden.

## Die interne Warcraft-Uhr

Warcraft misst die Zeit nicht in Minuten und Sekunden, sondern in »Programmzyklen«. Wie lange diese genau dauern, hängt von der Rechengeschwindigkeit des verwendeten Systems und den Voreinstellungen ab. Auf einem Pentium 133 MHz entspricht eine Sekunde knapp 40 Programmzyklen, aufgrund der Programmierung hält sich der Unterschied zu kleineren Systemen in Grenzen. Im Zusammenhang mit der Kampfkraft der Truppen kommt diesem internen Timing große Bedeutung zu: Wie oft kann jede Einheit zuschlagen?

(Florian Müller/la)

Hier sehen Sie die Angriffsfrequenz der Truppen. Die Sekundenangaben sowie die Angriffe pro Minute beziehen sich auf einen Pentium 133.

Welche Einheiten?	Zyklen	Sekunden	Angriffe/min
Arbeiter, Soldaten, Ritter, Peone, Grunzer, Oger	25	0,7	85
Skelette	35	0,9	67
Magier, Todesritter	40	1,0	60
Ranger, Berserker, Bogenschützen, Axtwerfer	65	1,7	35
U-Boote, Riesenkröten	100	2,6	38
Zerstörer	120	3,2	19
Kanonentürme, Wachtürme	150	3,9	15
Greifenreiter, Orachen	190	5,0	12
Ballistal, Katapulte	200	5,3	11
Schlachtschiffe, Kampfpott	230	6,1	10

Wieviel Schaden richtet jeder Angreifer (links) bei jeder anderen Einheit (oben) durchschnittlich an? Der minimale Schaden beträgt dann zwei Drittel davon, der maximale ist um ein Drittel höher. Explodierende Demolier-Teams richten konstant 400 Schadenspunkte an.

Name	Arbeiter	Soldaten	Katapulte	Ritter	Schützen, Magier, Tanker, Zwerge	Fähren	Zerstörer	Schlachtschiffe	U-Boote	Zappeline	Orachen	Skelette	Dämonen	alle Gebäude
Arbeiter, Zwerge	4,5	3	4,5	1,5	4,5	—	—	—	—	—	—	4,5	—	1,5
Soldaten, Skelette	7,5	6	7,5	4,5	7,5	—	—	—	—	—	—	7,5	—	3
Katapulte	60	59	60	57	60	60	53	50	60	—	—	60	—	45
Ritter	9	7,5	9	6	9	—	—	—	—	—	—	9	—	3
Bogenschützen	7,5	6	7,5	4,5	7,5	7,5	4,5	4,5	7,5	6	4,5	7,5	6	4,5
Magier	7,5	7,5	7,5	7,5	7,5	7,5	7,5	7,5	7,5	7,5	7,5	7,5	7,5	7,5
Zerstörer	27	26	27	24	27	27	20	15	27	26	23	27	26	12
Schlachtschiffe	98	96	98	95	98	98	90	87	98	—	—	98	—	83
U-Boote	38	36	38	35	38	38	30	27	38	—	—	38	—	23
Orachen	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12
Dämonen	7,5	6	7,5	4,5	7,5	7,5	1,5	1,5	7,5	6	4,5	7,5	6	1,5





# JURASSIC & CONQUER

**Gib den Dinos keine Chance: Mit unserer Lösung zu »Der Ausnahmezustand« kommen Sie heil durch alle 20 Missionen.**

Dinosaurier-Jäger René Roggenbuck hat sich durch die insgesamt 20 Szenarios von »Command&Conquer: Der Ausnahmezustand« gekämpft. Da die neuen Missionen nicht aufeinander aufbauen, können sie in beliebiger Reihenfolge gespielt werden. Eine Ausnahme bilden die nicht frei wählbaren fünf Bonusmissionen. Diese aktiviert man durch Start des Programms per C&C FUNPARK

Gegen die häufig attackierenden Invasoren und Kommandos haben sich Buggies bzw. Wüstenjäger bewährt. Der Computer führt fast immer Großangriffe durch. Daher stets starke Abwehrstellungen errichten und die eigenen Kräfte nur massiert vorrücken lassen. Der NOD-Atomschlag ist zwar mächtiger geworden, kann jedoch vom Spieler nur einmal pro Mission eingesetzt werden. Nach Gebrauch den Tempel also wieder verkaufen. Besitzt die Gegenseite Atomwaffen, immer genug Geld auf der hohen Kante behalten, um wichtige Gebäude schnell ersetzen zu können. Risikoscheue Generäle sollten nach gelungenen Aktionen abspeichern.

## Erste GDI-Mission: Stromausfall

Unsere beiden Elitekämpfer müssen dem bald am südwestlichen Kartenrand auftauchenden MBF einen Weg vorbei an den gegnerischen Obelisken ermöglichen. Es bleibt aber noch genug Zeit, ein paar Bonus-Credits abzustauben, indem wir einen Kämpfer (per Spreng-Befehl auf die Kirche!) über den Dorfplatz schicken. Dem Weg folgend, erreichen unsere Kommandos danach eine Brücke. Durch deren Überquerung erhalten wir einen Luftangriff, dem der dahinter lauernde Jagdpanzer zum Opfer fällt. Nach der Sprengung der Kraftwerke errichten wir mit dem inzwischen getroffenen MBF unsere Basis in zentraler Lage unmittel-



**1. Mission: Von dieser Stelle aus beharken unsere Einheiten ungestört die feindliche Stellung.**

telbar am Talende. Nach der Raffinerie und einer Kaserne bauen wir drei Heliports, so daß wir bequem alle Geschütztürme und Obelisken zerstören können.

Während unsere Basis von den Truppen gegen Infanterieüberfälle gesichert wird, baut man einige Panzer nach. Gleichzeitig sollte die Umgebung mit einem Wüstenjäger erkundet und gelegentliche Angriffe aus dem Süden mit Hilfe eines Wachturms abwehrt werden. Das Tiberium-Feld im Norden wird vom Gegner abgemerzt, was wir ihm mit der Entsendung zweier Panzer erschweren. Die Basen des Computers liegen in den beiden nördlichen Kartenecken, wiederum bewacht von Obelisken. Achtung: Die Türme sind durch SAM-Sites gedeckt, mit dem Einsatz der Orcas also warten, bis Bodentruppen diese Gefahr beseitigt haben.

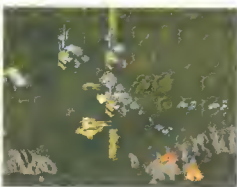
Ein Schwachpunkt der nordöstlichen Basis läßt sich gut ausnutzen, um sie ungestört schwer anzuschlagen (siehe Bild) und dann zu vernichten. Die andere Festung wird zwar nur von einem Obelisken und zwei Geschütztürmen bewacht, führt aber im Verteidigungsfall einen Atomschlag durch. Nach einer kurzen Reparaturpause stürmen unsere restlichen Truppen deshalb in zwei getrennten Wellen los, um nicht Gefahr zu laufen, auf einen Schlag vernichtet zu werden.

## 2. Höllenzorn

In dieser Mission gilt es zunächst, dem Gegner einen Teil seiner Basis abzugeben. Bewegen Sie dazu die Anfangstruppen nach Osten. Herannahende Bots werden mit den Schützen angegriffen, während sich die restlichen Einheiten um die Geschütztürme am Lageringang kümmern. Nun starten wir ein kleines Himmelfahrtsunternehmen: Zwei schnelle Grenadier-Bots

stürmen das Lager und nehmen die beiderseits der südlichen Radarstellung befindlichen Kisten auf. Dann kommt das behäbige MBF mit seiner Eskorte nach. Auf keinen Fall die NOD-Kaserne angreifen, da sie sonst Flammenwerfer in die Schlacht schickt. Statt dessen errichten wir unter dem Schutz unserer Truppen eine eigene Kaserne und produzieren einen Invasor, der die NOD-Kaserne einfach übernimmt.

Jetzt können Sie mit dem Bau einer Raffinerie beginnen und die beiden Geschütztürme am Ostausgang des Lagers ins Visier nehmen. Stören



**2. Mission: Unsere Verteidigungsstellung wehrt einen Angriff ab.**

Zürne bei der Platzierung von Gebäuden, reißt man sie mit Panzern ein. Vor dem nördlichen Lagerausgang mehrere Wach- und Geschütztürme errichten, der Gegner greift hier ständig an. Die großen Tiberium-Vorräte in der Kartenmitte werden mit Hilfe einer langen Sandsack-Barriere für unsere Sammler reserviert. Die NOD-Basis im Norden sollten Sie durch das westliche Tor angreifen: Heerscharen von Grenadiern kümmern sich um die Türme, Panzer um die lästigen Flammenwerfer-Tanks. Am Nordrand der Karte entlang gelangen Sie zum Energiezentrum nebst Tempel, nach deren Vernichtung der Kern der Basis wie üblich erobert wird.

## 3. Infiltriert

Als erstes die Spielgeschwindigkeit auf das Minimum stellen, dann die Mission neu starten. Verkaufen Sie sofort die von den Gegnern angelegte Raffinerie, die frei werdenden Schützen schalten die Bots aus – so sparen Sie sich langwierige Kämpfe innerhalb der Basis.





**3. Mission: Frisch angelieferte NOD-Truppen warten zusammengepfercht unseren Angriff ab.**

Konzentrieren Sie das Feuer Ihrer Einheiten auf einzelne Eindringlinge und bilden Sie Grenadiere aus. Die Fabrik muß unbedingt gerettet werden! Der volle Ernter im Osten wird schnellstens zurückbeordert und der Bau einer neuen Raffinerie begonnen. Um zu verhindern, daß ein NOD-Geschützturm innerhalb der eigenen Basis auftaucht, platziert man ein Gebäude an dieser Stelle.

Gegen die regelmäßig anrückenden Invasoren errichten wir einen Wachturm am Basisseingang. Zur Verteidigung bauen wir hauptsächlich Panzer nach. Bei guter Pflege unserer Einheiten haben wir bald genug Feuerkraft zusammen, um selbst vorrücken zu können. Die NDD-Basis in der nordöstlichen Ecke verteidigt sich unter anderem mit zwei Hubschraubern. Dessen Aufmerksamkeit wird mit einem Wüstenjäger geweckt, der sie dann in Reichweite unserer Luftabwehr lockt. Wahlweise kann man sich durch den Bau einer Sandsackreihe in Richtung des Sees die östlichen Tiberium-Felder sichern, oder auch die feindliche Basis vollkommen isolieren.

#### 4. Datenübertragung

Das Ziel dieser Mission ist das Einsammeln zweier Kisten in der nordöstlichen Kartenecke. Rücken Sie möglichst am Westrand der Karte entlang nach Norden vor. Bilden Sie dabei folgende Formation: voraus die Panzer, gefolgt von Raketenwerfer und Kommando. Grenadiere und Wüstenjäger bilden die Nachhut. Am besten tastet man sich in kleinen Schritten vor, um auftauchende Gegner in größtmöglicher Entfernung angreifen zu können. Das Kommando übernimmt dabei alle Bots, die Panzer und der Raketenwerfer den Rest. Rücken unsere Truppen in der nordwestlichen Ecke über eine Sandsack-Barriere ins Dorf vor, landet am Ausgangspunkt unserer Mission ein Transporthubschrauber als Verstärkung. Mit ihm setzen Sie über den Fluß, den Sie östlich des Dorfs entdeckt haben. Dort ausgestiegen, erspäht der Elitekämpfer weitere Landeplätze zur Überquerung des angrenzenden Gebirgszuges, von dem aus ein paar Raketen-Bots erledigt werden. Weiter östlich erreichen Sie schließlich eine Siedlung, in der die gesuchten Kisten unbewacht herumliegen.

#### 5. Primärziel

Exaktes Ziehen ist bei dieser Mission unerlässlich, beachten Sie bitte unsere Karte. Mit einer Handvoll Infanteristen beginnen wir an der Stelle »1«. Hier trifft auch sporadisch Nachschub ein. Also warten wir gemütlich auf den ersten Schwung und arbeiten uns mit der ganzen Truppe zu »2« durch. Bei »3« lauert ein Flammenpanzer, dem wir solange einzelne Schützen entgegenschicken, bis ihm anschließend das Kerosin ausgegangen ist. Dar-

aufhin greifen wir ihn mit dem Rest der Gruppe an. Durch die Vernichtung des Panzers erhalten wir neue Truppen. Gelingt es ihm aber, zu entkommen, bewegt er sich zu »5« und sollte spätestens dort zerstört werden. Der Buggy bei »4« sollte kein Problem sein. Entsenden Sie eine schnelle Einheit als Vorauskommando nach »6«, erscheinen zum letzten Mal frische Truppen. Ist das Krankenhaus »K« erreicht, sprengen wir ein Loch in den Zaun, holen die drei Wissenschaftler von ihrer Gartenparty ab und bringen sie schleunigst zum Punkt »6«. Während unser Nachschub heranzieht, erfolgt der befürchtete Atomschlag: die Überlebenden schließen sich unseren Reihen an.

Nun tauchen bei »7« oder »8« zwei Flammenpanzer auf, an denen der Nachschub mit gehörigem Abstand vorbeiziehen sollte. Gelingt dies nicht, müssen die übrigen Grenadiere und Raketen-Bots alleine bei »9« mit einem Panzer fertig werden. Ein weiterer Flammenpanzer wird bei »10« von den Wüstenjägern abgelenkt, während ihn Raketen-Bots aus einer anderen Richtung beharken. Nach dem NDD-Buggy bei »11« wird der von einem Tarnpanzer bewachte Landeplatz »L« erreicht. Betritt man diesen, kommt ein Transportheli herbei, in den einer der Wissenschaftler einsteigen muß. Als Alternative können besonders wagemutige Kommandeure versuchen, mit wendigen Wüstenjägern bis zum

Landeplatz durchzubrechen und den Transporthubschrauber halbwegs unbeschadet zu den bei »6« wartenden Fluggästen zu schicken.

#### 6. Glückes Schmied

Da Sie mitten in eine Schlacht hineinplatzen, sollten Sie erst mal die Spielgeschwindigkeit herabsenken, sich das Geschehen einprägen und die Mission erneut starten. Den südlichsten Panzer sofort zurückziehen. Die restlichen Fahrzeuge der Basis greifen als Pulk die Schützen und Raketen-Bots von Süden heran, und zwar einen nach dem anderen. So können unsere Orcas die Panzer und Kradschneller zerstören. Den beiden Mammut im Norden wird noch schnell der Befehl gegeben, den Flammenpanzer zu vernichten. Der zurückgezogene Panzer wendet nun und greift die Artillerie auf der Anhöhe westlich der Straße an. Das im Norden erscheinende MBF fahren wir umgehend über die freigelegte Straße in die Nähe der Rauchkerze und schlagen hier unsere Basis auf.

Der Verkauf der Wachtürme erhöht unser Startkapital. Spätestens nach dem zweiten Sammler mehrere Panzer zur Verteidigung bauen. Vor weiteren Erkundungsfahrten wird ein Befestigungsturm errichtet, um die NDD-Helikopter wie üblich in eine Falle zu locken. In dieser Mission bietet es sich an, Engstellen mit Panzern abzudichten. Auch lohnt es sich, weitere Orcas herzustellen: Die Basis in der Mitte verfügt nur über eine SAM-Site, die Festung in der Nordwestecke über gar keine. Letztere wird später übernommen, um dort eine weitere Raffinerie zu errichten. Die mit Nuklearkraketen ausgestattete Hauptbasis in der Südwestecke sollte erst ganz zum Schluß angegriffen werden. Achtung: Die Bruderschaft verfügt über Luftangriffe!

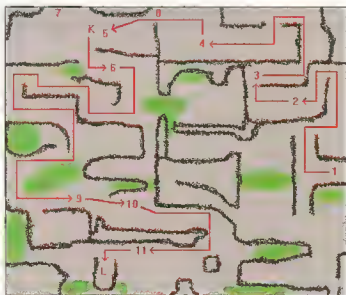
#### 7. Toter Winkel

Diesmal dürfen wir den Gegner mit seinen eigenen Waffen schlagen. Das Kommando sichert die westliche

Basis und sprengt beide SAM-Sites.

Vier Invasoren besetzen die Hand von NDD, die Radaranlage und zwei Kraftwerke. Um Schützen bauen zu dürfen, verkaufen Sie das Radar sowie ein Kraftwerk. Dann stürmt unsere Schar die östliche Basis (siehe Bild).

Der fünfte Invasor übernimmt die Raffinerie in genau dem Moment, in dem der Ernter seine Fracht abbildet. Ist diese Basis in unserer Hand, setzt der neu erscheinende Transporthelikopter Truppen über den Fluß.



**5. Mission: Große Teile der Karte müssen gar nicht besucht werden, um die Mission erfolgreich abzuschließen.**



**7. Mission:** Gegen solche Infanterie-Massenangriffe haben Obelisks keine Chance.

Wir übernehmen auch dort die Hand von NDD und sichern den Brückenkopf mit blitzschnell errichteten Geschütztürmen. Die Finanzen frischt man nun durch Übernahme der gefüllten Silos sowie den Verkauf der alten Hand, des Flughafens sowie der Silos auf. Nacheinander schirmen wir die beiden Tiberium-Felder im Westen und Osten durch Sandsäcke ab – NDD-Sammler unerwünscht! Als nächstes greifen Sie die schwächere NDD-Basis in der Nordstecke an. Das Nachbarn der Türme kann man durch Besetzen der Bauplätze mit Truppen verhindern. Nun wird die von drei Obelisks geschützte Basis im Nordwesten angegangen.

### Die erste NDD-Mission: Böse Nachbarn

Dies ist eine der einfacheren Missionen. Hier in den folgenden Einsätzen verwendet man grundsätzlich Tarnpanzer, um heimlich die Umgebung zu erforschen. Ein Überfall auf einen Sammler lenkt die GDI-Wachposten ab, während sich der getarnte Aufklärer ganz im Nordosten eine Bonuskiste schnappt. Ein Obelisk bildet die ideale Basisverteidigung. Die GDI-Seite verfügt über zwei Orcas, deren Landeplätze jedoch leicht von einem Panzerrudel vernichtet werden können. Der Angriff sollte durch das Südost erfolgen.

### 9. Verrat

Während unsere Kommandos immer abwechselnd feuern, bewegen wir unsere Gruppe vorsichtig nach Nordwesten. Dort entdecken wir eine Kiste und einen gelandeten Transporthubschrauber. Unser Invasor findet einen neuen Beruf als Pilot, die Kommandos setzen ihren Weg zu Fuß nach Westen fort. Sie treffen auf den Agenten, der ein Rauchsignal zündet. Mit dem Transporthubschrauber fliegen wir zu ihm in die Basis. Hier werden sofort alle Gebäude repariert und mit zwei Angriffshelis gefährlos die Wachtürme beseitigt. Während Sie die Basis befestigen, können Sie im Süden ein Dorf überfallen – einen Kommando-Bot los schicken und die Kirche suchen lassen. Er wartet, bis diese von den Terroristen zerstört wird und sammelt dann die

freigelegte Kiste ein. Nun wird eine der zahlreichen GDI-Radarstationen von uns übernommen. Die feindliche Basis befindet sich in der Nordstecke, gut verteidigt von mehreren Türmen und zwei Orcas. Der finale Angriff wird am besten am Nordrand der Karte entlang geführt.

### 10. Rausschmiß

Mit möglichst wenig Verlusten ziehen wir uns in die östlich gelegene Stadt zurück. Dort ist unser Grundkapital in der Kirche, dem Haus darunter sowie der hintersten Blouelle versteckt. Das südliche Tiberium-Feld zuerst abenten. Zur Reparatur der vielen guten Anfangseinheiten lohnt es sich, früh eine Werkstatt zu errichten. Mit ein paar zusätzlichen Panzern sind die versprengten GDI-Einheiten leichte Beute. Durch Abdichten weniger Engstellen sichern wir uns nach und nach fast alle Tiberium-Vorräte der Karte. Die lästige Ionenstrahl-Zentrale kann diesmal leicht zerstört werden (siehe Bild). Sobald Sie die Oberhand haben, greifen Sie die GDI-Basis über den nördlichen Zugang an.



**10. Mission:** Von diesem Punkt aus die Ionenstrahl-Zentrale beschleßen.

### 11. Diagnose: Tiberium

Unsere Aufgabe ist es, die drei Forschungslabore, sowie alle Gegner und Cyborgs zu zerstören. Dazu muß der ganze Level erforscht werden. Wir umgehen die Türme der Basis und überqueren den Fluß nach Süden. Die Flammenpanzer sollten möglichst nebeneinander fahren und kämpfen. Die Infanterie wird als Masse eingesetzt, und nur gegen Wüstenjäger.

Zerstören wir einen der beiden GDI-Stahlkolosse, erhalten wir am Startpunkt einen weiteren Flammenpanzer. Rücken Sie schrittweise vor, halten die Panzer zusammen und konzentrieren Ihre Feuer, so sollte



**12. Mission:** Durch geschicktes Platzieren jeweils zweier Geschütztürme vernichten wir erst den einen...



... und dann den anderen GDI-Turm. Nun liegen unsere Gebäude in Sicherheit.

die Mission ziemlich schnell abgehandelt sein.

### 12. Mantel und Degen

Unser Tarnpanzer fährt von hinten in die GDI-Basis im Nordwesten und zerstört vom Westrand aus alle Zäune

um das MBF. Mit diesem errichten wir Bauhof und Kraftwerk, setzen einen Sandsack an die Südstecke des Kraftwerks und erstellen dort die Hand von NDD. Diese dient nur dazu, Geschütztürme bauen zu dürfen, und wird sofort wieder verkauft. Die Engstelle bei den beiden Mammut vor der Basis wird mit Sandsäcken abdichten. Nun können die zwei westlichen Geschütztürme gemauert werden (siehe Bild).

Um zu sparen, werden Geschütze unter Feuer nur so lange repariert, wie sie angegriffen

werden! Zuerst den Befestigungsturm, dann die Wachtürme und schließlich den Panzer angreifen. Nach dem Gefecht die weiteren Sandsäcke verlegen, die alten Geschütze verkaufen und die nächsten beiden errichten (siehe zweites Bild). Wiederrum erst den Befestigungsturm zerstören, dann die Einheiten und Wachtürme. Übrige Schützen und der Tarnpanzer wehren einen Schützenpanzer voller Gegner ab, der von Norden kommt. Wir bauen noch mal die Hand von NDD, produzieren einen Invasor und nehmen den GDI-Bauhof ein. Durch den Verkauf eines Bauhofs wird eine Raffinerie finanziert, zu deren sicheren Platzierung die

**Hardware- und Express-Sendungen nach Aufwand!**

Geschütze vorher ein paar Mauern einreißen. Wir übernehmen stückweise die Basis und beseitigen von dort aus die restliche GDI-Präsenz auf der Karte.

### 13. Gewaltsame Übernahme

Nachdem die Bazookas die Brücke freigeekämpft haben, wird die Radarstation dahinter verkauft und ein Inwars ins Leben gerufen, der einen der östlich geparkten Transporthelis kapert. Die Hand von NDD kann man danach ebenfalls verschelbeln. Die Rauchzeichen im Norden weisen den Weg zur eigentlichen Basis. Diese sollte schnell mit allen Truppen bewacht werden, weil die GDI kurz darauf Mammutpanzer vorbeischießt. Danach spielt sich die Mission sehr gemütlich. Mit dem Transporthubschrauber könnte man das Dorf im Südwesten besuchen. Hier findet sich nicht nur eine Schatzkiste, sondern auch ein relativ schwach gesicherter Zugang zur gegnerischen Energieversorgung.

### 14. Belagerungszustand

Zu Beginn halten wir uns von den Belagerungstruppen um unsere Basis fern. Zwei Silos sowie alle SAM-Sites können verkauft werden, sie sind völlig nutzlos. Ein mutiger Tarnpanzer verläßt unbemerkt die Basis und entdeckt nach Überquerung der Brücke im Süden eine Kirche, unter der eine Kiste verborgen ist. Wir legen eine Sandsack-Verbindung dorthin und errichten eine Raffinerie. Das gleiche geschieht in der Nordostecke. Haben wir uns zum Belagerungsring hin ausreichend abgesichert, locken wir mit kurzen Ausfällen einzelne Belagerer in vorbereitete Abwehrstellungen. Sobald jede der drei Gegnerguppen geschwächt ist, vernichten wir eine davon völlig. Dies löst einen GDI-Großangriff aus, auf den wir jedoch vorbereitet sind. Danach ist die GDI-Basis leer und leicht zu erobern.

### 15. Todesschwadron

Die Tarnpanzer schlagen ein Loch in die Mauer und erkunden die Basis unbemerkt. Alle anderen gehen vor dem rechten For in Stellung und zerstören die Wächter. Die Tarnpanzer verlassen das Lager wieder, fahren an den östlichen Basisrand und sprengen die ersten zwei Mauerstücke. So kommt unser Kommando auf dem kürzesten Weg zur Schaltzentrale des nervigen Ionenstrahls (siehe Bild).

Flammen- und leichte Panzer greifen nun die beiden Raketenwerfer an, dadurch werden sämtliche Gegner angelockt. Sind sie weit genug nach unten gefahren, sprengen die Tarnpanzer den Weg ganz frei und parken beiderseits des Befestigungsturms, der den Ionenstrahler schützt. Unser Elitekämpfer läuft jetzt außen um die Basis herum und durch die Mauerlücke, um die Ionenstrahl-Zentrale zu sprengen. Kurz bevor er in Reichweite ist, lenken die Panzer die Raketen des Befestigungsturms auf sich.



15. Mission: Durch diese Lücke gelangen wir zum richtigen Zeitpunkt in die Basis.

### Die erste Bonusmission

Eine Einheit Marines durchstöbert eine unbekannte Insel, auf der fremdartige Lebensformen gesichtet wurden. Warten Sie auf die kurz nach Spielstart eintreffende Verstärkung und suchen den Level mit den vier Raketen-Bikes ab. Da sich die Saurier noch nicht wehren, kann eigentlich nichts schiefgehen.

### 17. Mission

Die Dinos haben inzwischen dazugelernt und setzen sich zur Wehr. Sie sind aber ausschließlich Nahkämpfer und bis auf die Velociraptoren nicht sonderlich schnell. Vorsicht: Durch Verspeisen von Infanteristen heilen die Dinos ihre Verwundungen! Zuerst setzen unsere Kommandos mit dem Hubschrauber nach Westen über den Fluß, erlegen dort den geschwächten Saurier und fliegen dann zur Basis im Südosten. Da die Inselbewohner nun mal keine Luftabwehr haben, stellen wir ausschließlich Drcas her. Vorsichtig erkundet immer nur ein Kommando die Gegend, zieht sich bei Entdeckung eines Dinosauriers sofort zurück und läßt die Drcas die Schmutzarbeit erledigen.

### 18. Mission



18. Mission: Mit dieser Formation heizen wir den Dinos ein!

Im Wald sind uns die Saurier überlegen. Daher beziehen wir mit unseren Truppen hinter einer Brücke Stellung. Und zwar so, daß die Raketenwerfer hinten, die

Grenadiere vorne und die Flammenwerfer außen bzw. an den Eckpunkten platziert sind. Die schnellsten Fahrzeugtasten sich nun stückweise vor und locken einzelne Riesenechsen aus den Wäldern in diese Falle. Ab und zu betritt ein langsamer Dino von Süden das Feld. Diesem weichen wir einfach aus und bekämpfen ihn aus sicherer Entfernung. Mit genügend Geduld und Fingerfertigkeit sind schließlich alle Urtiere erlegt. Das Schonen der eigenen Truppen ist in dieser schwierigen Mission oberstes Gebot.

### 19. Mission

Zum Schutz unserer Basis dichten wir sie an allen vier Ecken mit dem neuen, billigen Stacheldraht ab. Zur Aufklärung bieten sich Motorräder an. Diese können eine »Hit and run«-Taktik anwenden und immer wieder um die Dinos kreisen. Besser ist es jedoch, mit den Bikes nur aufzuklären und zur eigentlichen Saurierjagd überwiegend Helikopter einzusetzen. Ein Tiberium-Feld sollte immer erst ganz von den Unviechern befreit werden, bevor es abgeerntet wird. Klären Sie immer nur begrenzte Abschnitte der Karte auf, um die Dickhäuter nicht gleich massenweise aufzuscheuchen.

### 20. Mission

Zum krönenden Abschluß darf man selber Urzeit-General spielen. Bilden Sie aus jeder Dino-Art eine eigene Gruppe und bewegen diese über den Nord- zum Ostrand der Karte. Auf dem Weg dahin sollten Gegner entweder weitläufig umgangen oder konsequent angegriffen werden. Die Gegner versuchen übrigens, vor allem Ihren Tyrannosaurus Rex zu attackieren, das läßt sich zur Ablenkung ausnutzen. Vom östlichen Rand stoßen wir Richtung Süden mit allen Urtieren mitten in die feindliche Basis hinein. Das Verspeisen einzelner Infanteristen heilt unsere Saurier, die sich immer zu mehreren um einen Gegner oder Gebäudekomplex kümmern. Vereinzelt erscheint am Ausgangspunkt Nachschub, der gesammelt und dann nachgezogen wird. Rollen Sie die Basis von Osten nach Westen hin auf und machen Sie den fiesen Lasertürmen am besten die Energieversorgung kaputt.

Haben Sie auch diese Mission erfolgreich überstanden, ist erst mal eine längere Durststrecke angesagt. Aber keine Bange, der C&C-Nachfolger »Red Alerts« kommt bestimmt. Irgendwann... (la)





### Urlaub in ÖSTERREICH

Der Multimedia-Urlaubs-  
planer auf CD-ROM  
unv. Preisempf. DM 39,<sup>90</sup>



Topaktuelle Software-Sammlung  
für DOS, Windows und Windows 95  
mit mehr als 1000 Programmen!

empfl. VK DM 39,<sup>90</sup>



### Night Owl 19

Über 600 MB Shareware

unv. Preisempf. DM 29,<sup>90</sup>

### Memory

spielend Englisch lernen

unv. Preisempf. DM 46,<sup>90</sup>



## Info-Telefon:

0 89/46 23 39-26

### Memory

spielend Italienisch lernen

unv. Preisempf. DM 42,<sup>90</sup>



### Ferrari

Interactive Road Cars Führer

unv. Preisempf. DM 49,<sup>95</sup>



### DTP GRAFIKEN

Über 1200 farbige, hochwertige  
DTP-Grafiken.  
17 verschiedene Themenbereiche!

unv. Preisempf. DM 49,<sup>90</sup>



### Escoffier

Das Kochbuch auf CD-ROM

unv. Preisempf. DM 99,<sup>90</sup>

**CD-ROMs in  
5-Sterne Qualität von**



### Deutschland:

Hans-Stießberger-Str. 2a • D-85540 Haar/München  
Tel.: 0 89/46 23 39 10 • Fax: 0 89/46 23 39 30

### Österreich:

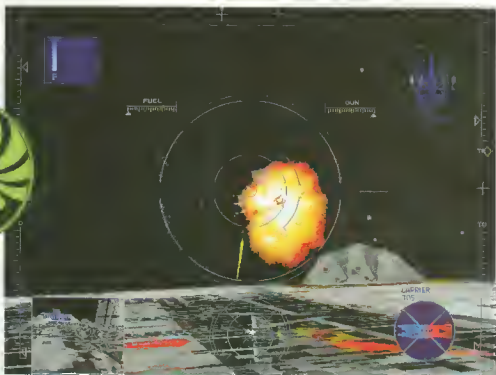
Sonnwendgasse 52 • A-9020 Klagenfurt  
Tel.: 00 43/4 63/32 90 20 • Fax: 00 43/4 63/32 90 19

STARCOM-Produkte  
gibt es überall im guten CD-ROM-Fachhandel.  
Händler willkommen. Sprechen Sie mit uns, wenn Sie einen  
professionellen Vertrieb für Ihre CD-ROM-Produktionen suchen.

# TOLWYNS ALPTRAUM

**Unsere Komplettlösung zum neuen Origin-Knaller behandelt nicht nur einen Lösungsweg: Sämtliche Zweige des Missionsbaums werden vorgestellt.**

Bei dieser Komplettlösung von Ronald Kempf werden nur die für den Spielverlauf wichtigen Gespräche erwähnt. Alle anderen Dialoge spielen keine Rolle für das Weiterkommen, können aber sehr wohl Einfluss auf die Moral der Flügelpiloten oder (bei Gesprächen mit Pliers) Ihre Bewaffnung haben. Jede einzelne Mission wird besprochen, egal, welchem Handlungspfad Sie folgen. Bei den Missionsbeschreibungen wird vom »Ase«-Schwierigkeitsgrad ausgegangen, andere Spielstufen können leicht abweichen.



Auch für erfahrene Wing Commander ist der Angriff auf Großkampfschiffe kein Zuckerschlecken.

## 1. Kampagne: Rückkehr in den aktiven Dienst

Gleich zu Beginn werden Sie in der Bar von einem Veteranen um Hilfe gebeten, die Sie ihm auch gewähren. So können Sie später (in Mission 8.2) auch mit seiner Hilfe rechnen. Bei der ersten Flugeinlage werden Sie von zwei Piratenschiffen vom Typ Razor angegriffen. Schalten Sie Ihren Afterburner ein und geben Sie Maniac den Befehl zum Angriff. Danach läuft alles mehr oder weniger automatisch ab.

## 2. Kampagne: Hellespont

### Mission 2.1: Entdeckung der Piratenbasis

Sobald Sie den Transporter erreichen, stellen Sie fest, daß dieser durch zwei Razors angegriffen wird. Zerstören Sie diese und auch die folgenden zwei Angreifer am Jump Point. Danach geht es zur Radarstation, die ebenfalls unter Beschuß steht. Hier haben Sie es mit Thunderbolts zu tun. Während des Kampfes erhalten Sie die Nachricht, daß Sie den flüchtenden Piraten folgen sollen. Halten Sie einen Abstand von mindestens 12 000 Kilos. So können Sie die Basis der Piraten orten. Nach der Ansage »Missionsziele erfüllt« zur Lexington zurückkehren.

### Mission 2.2: Die Piratenfregatte – A

Wenn Sie den vorangegangenen Einsatz erfolgreich abgeschlossen haben, treffen Sie nun auf deutlich

weniger Feinde. Ihr Schiff für den Angriff auf die Fregatte ist ein Longbow-Bomber, dessen Bewaffnung beibehalten werden sollte. Wichtig ist, die ersten vier Thunderbolts gemeinsam mit Ihrer Eskorte abzuwehren, um sich dann auf die Fregatte am Navigationspunkt »1« zu konzentrieren. Überlassen Sie die dortigen Gegner dem Flügelpiloten. Sobald die Fregatte durch Ihre Torpedos zerstört ist, werden die Feinde abdrehen.

### Mission 2.2: Die Piratenfregatte – B

Wenn Sie in Mission 2.1 nicht erfolgreich waren, wird es jetzt schwieriger. Sie müssen die Navigationspunkte »1« bis »3« abfliegen, um die Fregatte zu finden. An jedem Punkt warten vier Razors auf Sie. Die Fregatte wird von drei Razors und zwei Arrows verteidigt. Konzentrieren Sie sich auf die Zerstörung Ihres Zielobjektes, da auch hier die Feinde abdrehen, sobald das Großkampfschiff hinüber ist.



Zweimal haben Sie die Chance, wie Captain Eisen zu den Grenzwelten überzulaufen.

### Mission 2.3: Der Fototermin

Noch vor dem Planeten werden Sie von zwei Banshees angegriffen. Verschwenden Sie keine der Raketen, da diese für die Geschütztürme bei den einzelnen Gebäudekomplexen gebraucht werden. An den Navigationspunkten »1« bis »3« befindet sich jeweils ein Gebäudekomplex, der zehn mal fotografiert werden muß (eine Ansage bestätigt jeweils die zehnte Fotografie). Das Problem sind die bereits genannten Geschütztürme und die Indicators, die in der Regel im Pärchen an den Punkten auftreten. Die Türme sollten Sie mit zwei Raketen gleichzeitig beschließen. Haben Sie brav alle Fotos gemacht, erwartet Sie ein ruhiger Rückflug zu Ihrem Mutterschiff. Anderenfalls müssen Sie mit vier weiteren angriffslustigen Banshees rechnen.

### Mission 2.4: Geiselbefreiung – A

Da Sie hervorragende Arbeit bei der Aufklärung geleistet haben, fliegen Sie in der Folge mission den Gebäudekomplex mit der Geisel direkt an. Bei Ihrem Anflug werden Sie durch je zwei Banshees und Vindicators gestört. Am Zielpunkt müssen Sie auch noch einen Geschützturm so schnell wie möglich ausschalten. Vordringliches Ziel ist es, den Transporter mit den Marines zu schützen. Auf dem Rückflug können noch vier weitere Banshees angreifen.

#### Mission 2.4: Geiselbefreiung – B

Da Ihre Aufklärungsarbeit miserabel war, müssen alle drei Gebäudekomplexe angefliegen werden, um die Geisel zu finden. Vom Prinzip her ist alles genauso wie bei der Mission 2.4 – A, mit der Ausnahme, daß Sie an jedem Navigationspunkt von zwei Vindicators und einem Geschützturm erwartet werden. Verlieren Sie niemals den Transporter aus den Augen!

### 3. Kampagne: Masa

#### Mission 3.1: Rückeroberung des Spacelabs

Damit der Transporter ungestört auf der feindlichen Raumstation landen kann, sollte man mit dem Flügelpiloten die vier verteidigenden Avengers abschießen. Sobald der Transporter am Navigationspunkt angekommen ist und seine Meldung abgibt, erscheinen zwei weitere Avengers. Das wird sich beim Andocken des Transporters wiederholen. Da Ihr Erfolg von dessen Unversehrtheit abhängt, haben Sie nur wenig Zeit zum Nachdenken. Sollten sich die Marines bei Ihrer Landung unsicher fühlen, da Sie nicht in der Lage sind, die Angreifer zu vernichten, werden sie sich zurückziehen. Dies käme einem Scheitern der Mission gleich, also ist Tempo angesagt.

#### Mission 3.2: Konvoi der Grenzweltler

Richten Sie bei dieser Mission Ihre Aufmerksamkeit auf die Schlachtkreuzer der Feinde. Wenn man einen davon per Torpedo zerstört, treten die Grenzweltler den Rückzug an. Außerdem wäre ein Kampf mit den zehn Banshees äußerst schwierig, da Sie mit einem relativ langsamen Bomber unterwegs sind. Sollten Sie Schwierigkeiten bei der Zerstörung der Kreuzer haben, fliegen Sie einfach zwischen den beiden. So nehmen sie sich immer wieder gegenseitig unter Beschuß. Sobald sich die Feinde ergeben, kehrt man zur Lexington zurück, um eine weitere Eskalation zu vermeiden.

#### Mission 3.3: Die Entscheidung

Um für den weiteren Spielverlauf ein besseres Verständnis zu bekommen, sollten Sie sich im Dialog mit Maniac dafür entscheiden, auf dem Flugdeck zu bleiben. Im folgenden Einsatz soll man zusammen mit Vagabond und einigen anderen Flügelpiloten Eisen und Maniac abfangen, die von der Lexington geflüchtet sind. Wenn Sie sich gegen Vagabond und Eisen entscheiden, müssen Sie während des Fluges eine negative Antwort auf die Frage geben und Vagabond so schnell wie möglich abschießen. Sie kehren dann zur Lexington zurück und spielen die sechste Kampagne. Sollten Sie sich für die Fahnenflüchtigen entscheiden, dann müssen Sie während des Fluges Miner abschießen und die Frage von Vagabond mit »Ja« beantworten. Danach haben Sie sich Hazard, Quality und Hippie zu erwehren. Wenn Sie Ihre ehemaligen Kollegen besiegt

haben, kommen Sie durch die vierte und fünfte Kampagne. Erst in der siebten führen die unterschiedlichen Wege wieder zusammen.

### 4. Kampagne: Silenos

#### Mission 4.1: Verteidigung der Intrepid

Sie haben es mit insgesamt 15 Angreifern zu tun. Der erste Schwung besteht aus vier Hellcats, der zweite aus acht Longbows und der dritte aus drei Thunderbolts. Konzentrieren Sie sich auf die Schiffe, die nicht durch Ihre Flügelmänner angegriffen werden und heben Sie sich einige Raketen für die Thunderbolts auf.

#### Mission 4.2: Der Silenos-Nebel

Am Navigationspunkt »1« erscheinen drei Thunderbolts, bei Punkt »2« kommen acht Arrows, die Sie mit Ihren Raketen zerstören sollten, und am Navpoint »3« werden Sie durch drei Excaliburs unter Beschuß genommen. Aufpassen, daß sich die zuletzt genannten nicht hinter Ihr Schiff setzen!

#### Mission 4.3: Zerstörung der Lexington

Geben Sie bei diesem Einsatz nahezu Ihre gesamte Energie auf die Schilde. Sobald die Angreifer (im ungünstigsten Fall zwölf Longbows) und die Lexington erscheinen, müssen Sie Ihren Flügelmännern den Befehl zum Angriff geben. Schalten Sie Ihren Afterburner ein und steuern die Lexington an. Lassen Sie sich nicht durch die Longbows ablenken und feuern Sie alle Ihre Torpedos auf den Träger.

### 5. Kampagne: Orestes

#### Mission 5.1: Der Grenzweltenkonvoi

Gleich nach Erreichen des Zielgebiets erhält man die Nachricht, daß Großkampfschiff-Raketen auf den Konvoi abgefeuert wurden. Beseitigen Sie schnellstmöglich diese Raketen: aufschalten, dicht heranfliegen und per Stormfire-Geschütz beharken. Nehmen Sie sich anschließend die Fregatte mit Ihren Torpedos vor, da ansonsten weitere Raketen auf den Konvoi abgeschossen werden. Danach geht es dem Zerstörer und den Hellcats an den Kragen.

#### Mission 5.2: Die Kommunikationsstation

Gleich nach dem Start Tarnung und Autopilot einschalten. Zerstören Sie zuerst die Boje hinter der Kommunikationsstation. Lassen Sie dann die BEKs ab und nehmen sich die Hellcats vor. Leider kommt nur Sosa aus der Station wieder raus, Vagabond macht einen heldenhaften Abgang. Nehmen Sie Sosa mit dem Traktorstahl auf und fliegen zur Intrepid zurück.

### 6. Kampagne: Silenos

#### Mission 6.1: Die Jagd nach den Verrätern

Bei einem Kontrollflug stoßen Sie am Navigationspunkt



entdecken?



»1« auf vier Arrows und vier Razors, am Punkt »2« auf zwei Banshees und bei »3« auf vier Avengers. Erhöhen

Sie Sicherheitshalber die Energie der Schilde und verwenden Sie für die Zerstörung der Feinde nur jeweils eine Rakete, damit Ihnen nicht die Munition ausgeht.

#### Mission 6.2: Die Suche nach der Intrepid

An den drei Navigationspunkten treffen Sie auf je vier Gegner, mit denen Sie keine größeren Probleme haben sollten. Die einzige mögliche Schwierigkeit wäre, daß sich die Feinde an Ihren Auspuff hängen. Vermeiden Sie dies durch wilde Flugmanöver, wie etwa Abbremsen und leichtes Hochziehen.

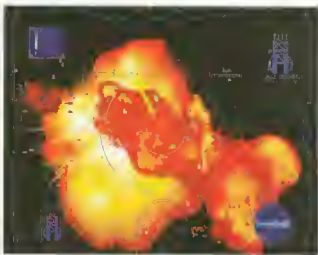
#### Mission 6.3: Eine zweite Chance

Wenn Sie nicht wollen, daß das Spiel vorzeitig zu Ende geht, müssen Sie sich jetzt für die Grenzweltler entscheiden. Zum Beweis Ihrer geänderten Loyalität sollen Sie die Lexington zerstören. Doch vorher muß man die Longbows und die Hellcats davon abhalten, weiter auf die Intrepid zu schießen. Danach geht es unter Einsatz des Afterburners zur Lexington. Da diese schon mächtig angeschlagen ist, müssen Sie keine Probleme haben, den Rest zu erledigen. Sollten Sie übrigens wider besseres Wissen weiterhin zur Konföderation halten, bekommen Sie es mit mehr Gegnern zu tun, als Sie abschließen können – die Mission endet dann in jedem Fall mit Ihrer Niederlage.

## 7. Kampagne: Orestes / Pasqual

#### Mission 7.1: Die Rettung des Kilrathi

Achten Sie bei diesem Einsatz darauf, die Angreifer (zwei Razors, vier Arrows und zwei Thunderbolts) vom Konvoi fernhalten. Vorsicht, nach den genannten Angreifern tauchen noch zwei unsichtbare Arrows auf.



Auf kurze Distanz eingesetzt, führen ungelentete Raketen zu gewaltigen Explosionen.



Beim Schutz des Großraumschiffs gerät die Eskorte in heftiges Laserfeuer.

Zu deren Bekämpfung setzt man am besten die Scatter Gun sowie IR-Raketen ein.

#### Mission 7.2: Täuschungsmanöver

Der Angriff auf den Planeten der Kilrathi wird mit gestohlenen Grenzweltler-Schiffen durchgeführt – also nicht versehentlich die eigenen Flügelmannen unter Beschuß nehmen. Die Avengers dürfen auf keinen Fall bis zum Planeten vordringen, die Banshees kann man hingegen getrost der Eskorte überlassen. An jedem der drei Navigationspunkte erwarten Sie zwei Avengers und vier Banshees.

#### Mission 7.3: Die Eskorte für Melek

Das wichtigste bei diesem Einsatz ist, die Fähre von Melek ohne größeren Schaden zur Kilrathi-Basis zu bringen. Am ersten Navigationspunkt treffen Sie auf zwei Razors, die Sie so schnell wie möglich ausschalten. An der Basis belästigen uns während der Landung der Fähre vier getarnte Arrows, von denen sich zwei sofort auf Melek stürzen. At-tackieren Sie diese zuerst und nehmen sich dann die beiden anderen vor. Vergewissern Sie sich immer wieder über den Zustand von Melek.

## 8. Kampagne: Peleus

#### Mission 8.1: Die tote Zone

Ein äußerst schwieriger Einsatz, da die Bordelektronik verrückt spielt. Wählen Sie für diesen Einsatz eine

Banshee, diese ist sehr schnell und trotzdem gut bewaffnet. Als Flügelmann empfiehlt sich Maniac, weil er sehr selbständig agiert (normalerweise zu selbständig...). Den Befehl zum Angriff sollten Sie mit den Tasten »Alt« und »Be« an Maniac übermitteln, so umgehen Sie die Kommunikationsprobleme. Benutzen Sie immer wieder Ihren Afterburner. Haben Sie ein anderes Schiff gewählt, müssen Sie einen feindlichen Piloten mit Ihrem Traktorstrahl in der Nähe des neuen Navigationspunktes »4« aufnehmen; ein alter Bekannter, wie sich herausstellen wird.

#### Mission 8.2: Die Störquelle

Je nachdem, ob Sie zu Beginn des Spiels dem Veteranen in der Kneipe Geld gegeben haben, wird er Sie nun mit Informationen versorgen. Dies ist für Ihren jetzigen Einsatz ausschlaggebend. Mit den Infos finden Sie das Störsender-Schiff am Navigationspunkt »3«. Andernfalls befindet sich das Ziel erst am vierten Navpoint. Zerstören müssen Sie es in jedem Fall. Passen Sie an den einzelnen Navigationspunkten gut auf, da sich hier jeweils bis zu vier Bearcats und Excaliburs aufhalten. Außerdem spinnt abermals die Elektronik. Den Großteil der Energie in Antrieb und Waffen stecken. Keinesfalls den Autopiloten benutzen, wenn man in der Nähe des Störsenders ist! Zerstören Sie an diesem Punkt zuerst die Verteidiger und dann in aller Ruhe die Quelle allen Übels. Nachdem wir zurück auf der Intrepid sind, dürfen wir uns zwischen einem Einsatz im Circe- (9. Kampagne) und Speradon-System (10. Kampagne) entscheiden. Stimmen Sie beim entsprechenden Dialog Panther zu, dann erwartet Sie die neunte, ansonsten die zehnte Kampagne.



## 9. Kampagne: Circe

### Mission 9.1: Die Qual der Wahl

Sie haben sich also für Panther und die Niederschlagung des Bürgerkrieges entschieden. Sie werden nun zwei von drei möglichen Einsätzen fliegen, in beliebiger Reihenfolge.

#### 1. Abwehr der Panzeroffensive

Während Sie den Planeten Circe ansteuern, werden Sie von vier Hellicats angegriffen. Auf dem Planeten selbst sollte Ihre ganze Aufmerksamkeit den zehn Panzern gelten. Vernichten Sie diese, bevor sie das Kontrollzentrum zerstören können. Der Flügelmann soll sich um die Hellicats kümmern, damit man selbst Panzerknacker spielen kann. Achten Sie bei diesem Einsatz stets auf den Höhenmesser, damit es keine Bruchlandung gibt. Für diesen Auftrag eignet sich vor allem die Stormfire-Kanone.

#### 2. Transporter abschirmen

Ein äußerst schwieriger Einsatz, da Sie dafür sorgen müssen, daß mindestens sechs der neun Fähren sicher landen. Am Navigationspunkt »2« sollten Sie immer die Fähren im Auge behalten und alle näherkommenden Angreifer sofort abfangen. Es werden nacheinander vier Razors, dann zwei Razors und Thunderbolts, danach vier Thunderbolts, und schließlich zwei Arrows sowie Razors angreifen. Die Reihenfolge kann variieren. Achten Sie besonders auf die Thunderbolts und nehmen Sie sich diese zuerst vor.

#### 3. Suchen und Zerstören

Wir sollen die Navigationspunkte »1« bis »3« abfliegen und jede Menge Feinde ausschalten. Als Gegner warten bis zu zwölf Excaliburs auf uns. Zusätzlich wird sich an einem der Nav-Punkte ein Zerstörer aufhalten, den man aber lieber in Ruhe läßt. Zwischen den einzelnen Navspots begegnen uns noch jeweils zwei Razors und Thunderbolts. Wir nehmen uns zuerst die Razors vor.

### Mission 9.2: Die Nachschubroute

Ihr eigentlicher Auftrag besagt, daß Sie die Nachschublinien des Feindes ausschalten sollen. Doch nach dem ersten Angriff durch zwei Hellicats und einer Thunderbolt erhalten Sie die Nachricht, daß Catscratch in Schwierigkeiten steckt. Sie müssen nun entscheiden, ob Sie ihm helfen. Läßt man ihn im Stich, wartet bei Nav »1« der feindliche Konvoi. Dieser besteht aus einem Zerstörer (nicht angreifen!), drei Transportern und vier Thunderbolts. Letztere als erstes zerstören, danach die Transporter. Sollten Sie jedoch Catscratch helfen, dann müssen Sie

zuerst die Longbow in seinem Rücken entfernen und anschließend die vier Thunderbolts. Nun können Sie den glücklosen Jungspund aufnehmen.

### Mission 9.3 – Nachschubroute, Teil 2

Wenn Sie in der vorangegangenen Mission Catscratch gerettet haben, dürfen Sie entweder Mission 9.3 oder 9.4 fliegen. Andernfalls geht es auf jeden Fall mit 9.4 weiter. Bei Nav »1« zerstören Sie zuerst die vier Hellicats, um dann die drei Transporter in aller Ruhe zu zerlegen. Anschließend empfängt man die Daten von Sosa und düst zum neuen Navigationspunkt, wo sich der unbekannte Transporter im Geleitzweier Dragons befindet. Schalten Sie die Dragons und die Geschütztürme des Transporters aus, damit Dekker landen kann. Daraufhin erscheinen zwei weitere Dragons.

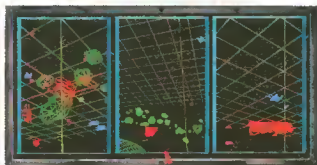
### Mission 9.4: Der Sabotageakt

Sobald Sie Ihr erstes Ziel am Navigationspunkt sehen, feuern Sie die drei BEKs ab. Anschließend widmen Sie sich den drei Hellicats sowie den fünf Geschütztürmen. Wenn Dekker gelandet ist, erscheinen zwei weitere Hellicats. Nachdem auch diese ausgeschaltet sind, holen Sie Dekker per Traktorstrahl zurück. Danach erhalten Sie eine Nachricht von Sosa. Schalten Sie die Dragons und Geschütztürme aus und decken Sie Dekkers Andockaktion.

## 10. Kampagne: Speradon

### Mission 10.1: Die Qual der Wahl

Sie haben sich für Hawk entschieden. Aus diesem Grund steuern Sie das Speradon-System an. Sie werden hier zwei von drei möglichen Einsätzen fliegen, die wie folgt aussehen:



In der neunten und zehnten Kampagne haben Sie die Wahl, zwei von drei Einsätzen zu fliegen.

#### 1. Jäger stehlen

Halten Sie für diesen Auftrag einen Satz Torpedos bereit. Benutzen Sie Ihre Tarnung, um ungestört zur Boje am Navigationspunkt »1« zu gelangen. In der Nähe der Radarboje halten sich zwei Hellicats auf. Wenig später kommen sechs weitere Hellicats angedüst. Bei »2« befinden sich vier Bearcat-Prototypen und vier Hellicats. Schalten Sie möglichst viele Prototypen per Leech-Geschütz aus und warten Sie, bis sie von einem



# erobieren





Transporter eingesammelt werden.

## 2. Fabrik angreifen

Bringen Sie die Fährte mit Dekkers Elitetruppensicher zur Waffenfabrik. Unterwegs erhalten Sie Besuch von vier Hellcats. Sobald Dekker gelandet ist, erscheinen zwei weitere Höllenkatzen. Nachdem auch diese erledigt sind, wartet man einfach, bis die Marines fertig sind.

## 3. Träger angreifen

Auf dem Weg zum Träger sind vier Arrows auszuschalten. In der Umgebung des Zielobjekts schwirren sechs Hellcats herum. Widmen Sie sich diesen zuerst, bevor Sie mit den Leech-Geschützen die Geschütztürme und das Triebwerk des Trägers außer Betrieb setzen.

## Mission 10.2: Schwierige Entscheidung

Auf Ihrem Flug erfahren Sie, daß Catscratch in großer Gefahr ist. Sie müssen sich jetzt entscheiden, ob Sie ihn retten oder lieber den Konvoi angreifen. Entscheidet man sich für die Rettung, sollte zuerst die Longbow hinter Catscratch und dann die beiden Hellcats zerstört werden. Jetzt noch das Schiff direkt vor Catscratch beseltigen.

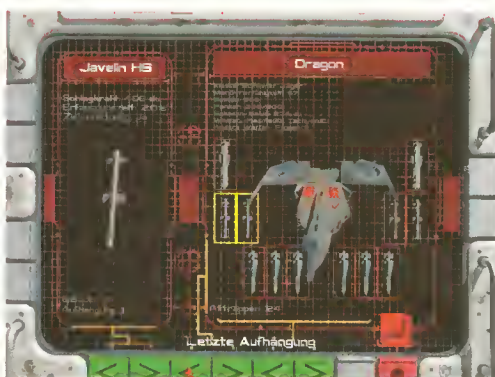
Haben Sie sich hingegen hartherzig für den eigentlichen Auftrag entschieden, treffen Sie bei Nav »1« auf zwei Transporter, einen Kreuzer und vier Hellcats. Beseltigen Sie zunächst die Hellcats. Dann den Kreuzer per Leech-Geschütz lahmlegen und die BEKs abfeuern. Während Dekker den Kreuzer erobert, vernichten wir die Transporter. Danach wird Herr Dekker per Traktorstrahl wieder an Bord genommen.

## Mission 10.3: Angriff auf den Konvoi

Wenn Sie Catscratch in Mission 10.2 nicht gerettet haben, müssen Sie als nächstes den Einsatz 10.4 fliegen. Andernfalls dürfen Sie zwischen 10.3 und 10.4 wählen. Bei dem Angriff auf den Konvoi zerstören Sie zuerst die vier Hellcats, dann die beiden Transporter, um anschließend mit den Leech-Geschützen das Flag-



Unsere Dragon beim Start vom Grenzwelten-Träger Intrepid.



Die Dragon bietet nicht nur Höchstwerte bei Geschwindigkeit, Panzerung und Bewaffnung, sondern auch einen Tarnmechanismus.



Das konnte niemand ahnen – Admiral Tolwyn ist ein Kriegtstreiber!

schiff außer Gefecht zu setzen. Wenn das erledigt ist, schickt man die BEKs los. Jetzt erscheinen zwei weitere Hellcats. Nach deren Vernichtung lädt man die vier Andocktorpedos wieder ein. Von hier aus geht es direkt zu einem Zusatzauftrag. Bei diesem erledigen Sie zuerst die zwei Dragons und machen dann mit den Leech-Kanonen den Transporter unschädlich. Erneut die BEKs abfeuern. Achten Sie auf die beiden weiteren Dragons, die erscheinen. Diesmal müssen Sie Dekker nicht wieder einsammeln, da dieser an Bord des Transporters bleibt.

## Mission 10.4: Eskorte für die Überläufer

Bei dieser Eskorte haben Sie es anfangs mit sechs Bearcats zu tun, wobei drei davon Überläufer sind. Da es nicht leicht ist, Freund und Feind zu unterscheiden, sollte man sich einzig nach dem Radar orientieren. Anschließend bekommen Sie Besuch von vier weiteren Bearcats. Fliegen Sie nun mit den drei Überläufern weiter. Auch bei dieser Variante bekommen Sie den Zusatzauftrag mit dem unbekannten Transporter. Die Vorgehensweise ist ähnlich wie oben, nur kommt Dekker flugs mit einer eigenen Fährte angefliegen, sobald alle Gefahren beseitigt sind.

## 11. Kampagne: Von Telamon bis Auxius

### Mission 11.1: Planet FT 957

Sie führen ein Gespräch mit Pliers, bei dem Sie sich zwischen der Dragon und einer Vindicator entscheiden. Wenn Sie mit einer Dragon fliegen, erwarten Sie zwischen den beiden Navigationspunkten zwei Banshees. Bei Nav »2« treffen Sie auf zwei Dragons, die Sie aber durch Aktivieren des Autopiloten abschütteln. Auf dem Weg zu Nav »3« kommen noch zwei Banshees und zwei Vindicators. Obwohl es sich hier um befreundete Schiffe handelt, werden Sie angegriffen, da man Sie in der Dragon für einen Feind hält.

Wer sich für die Vindicator entscheidet, trifft auf zwei getarnte Arrows. Bei Nav »2« müssen Sie die beiden Dragons ausschalten. Danach haben Sie freie Bahn, um mit Dekker zu landen.

### Mission 11.2: Der Sprung

Wir stoßen nach kurzer Zeit auf zwei feindliche Dragons. Fliegen Sie danach per Nachbrenner so schnell wie möglich zum Jump Point und schalten dort das Dragon-Paar aus. Es darf keiner durch den Jump Point entweichen, da Sie ansonsten auf heftige Gegenwehr im Auxius-System treffen werden. Danach steuert man die Black-Lance-Starbase an. Hier sollen Sie einen Identifizierungscode angeben – keine Sorge, beide sind korrekt. Vermeiden Sie jeden Schußwechsel in der Nähe der Basis und landen Sie.

### Mission 11.3: Der Sprung, Teil 2

Bei Ihrer Flucht von der Starbase sofort Tarnung und Autopilot aktivieren. Am Jump Point muß man vier Dragons zerstören. Auf der anderen Seite warten ein Black-



Soldaten im Nebel: Held Blair in Begleitung einiger Marines.

Lance-Transporter und bis zu vier Dragons. Nehmen Sie sich zuerst die Jäger vor und vernichten danach den Transporter per Torpedo.

## 12. Kampagne: Ella / Sol

### Mission 12.1: Der Spießrutenlauf

Während einer Unterhaltung stehen Sie vor der Entscheidung, die Flash-Bombe anzuwenden oder nicht. Stimmen Sie Panther zu, dann fliegen Sie die Variante 12.1. Folgen Sie jedoch Hawks Vorschlag, fliegen Sie Mission 12.2, was einen direkten Angriff auf die Superbasis zur Folge hat.

Da Sie sich für Panther entschieden haben, treffen Sie an dem ersten Punkt auf eine Fregatte und vier Helcats. Vier weitere werden folgen. Zerstören Sie nur die Jäger und lassen das Großkampfschiff in Ruhe. Am zweiten Navpoint trifft man auf einen Kreuzer, zwei Helcats und zwei Longbows. Nehmen Sie sich die Longbows zuerst vor, da diese die Intrepid mit Torpedos beschießen. Es folgen zwei weitere Helcats sowie Longbows.

Am dritten Punkt befindet sich ein Zerstörer, zwei Bearcats und zwei Longbows. Auch hier bekommt der Feind Verstärkung durch zwei Bearcats und Longbows. Wichtig ist, die Intrepid zu schützen und vor dem Jump Point wieder auf ihr zu landen – ohne Mutterschiff fühlt man sich so einsam im weiten All...

### Mission 12.2: Die Superbasis

Allein gegen eine Superbasis – das traut sich nur Wing Commander Blair. Sie haben die Wahl, ob Sie die Superbasis mit dem Flash-Pack oder ganz konventionell durch Torpedos zerstören. Geübte Piloten sollten sich die Flash-Bombe für später aufheben. Lassen Sie zunächst die vier Helcats in Ruhe und konzentrieren Sie sich auf die Basis. Zerstören Sie anschließend die Helcats, deren Zahl sich mittlerweile eventuell verdoppelt hat. Geben Sie dann schleunigst Leine und landen wieder auf der Intrepid.

### Mission 12.3: Die Vesuvius

Der Intrepid darf nichts passieren! Zusammen mit dem Flügelpiloten sofort die Helcats ausschalten. Sie müssen mit etwa zwölf Angreifern rechnen. Lassen Sie die Vesuvius links liegen und kehren wieder zu Ihrem Mutterschiff zurück.

### Mission 12.3:

#### Der Helfer in der Not

Geben Sie jedem Ihrer Flügelmannen den Befehl zum Angriff. Nehmen Sie sich auch hier die zwölf Helcats vor, bevor Sie zurück zur Intrepid fliegen. Passen Sie vor allem auf, daß Sie nicht in die

Schußlinie der Großkampfschiffe geraten.

### Mission 12.4: Zerstörung der Vesuvius

Sollten Sie noch Ihr Flash-Pak haben, sagen Sie Plüers Bescheid, daß Sie es benutzen wollen. Im Anschluß fliegen Sie direkt auf die Vesuvius zu, in deren Hangar die Superbombe gezündet wird. Ohne Flash-Pak müssen Sie ebenfalls den Hangar der Vesuvius ansteuern, und dort mit Torpedos und Raketen ein ordentliches Feuerwerk veranstalten. Greifen Sie in jedem Fall gleich das Kampfschiff an und hetzen Ihre Flügelpiloten auf die Jäger.

## Das Finale: Sol

### Mission 13.1: Seether

Der letzte Flugeinsatz steht bevor. Seether befindet sich nach der Zwischensequenz direkt hinter Ihnen. Sofort umdrehen und eine volle Salve abfeuern. Verschwenden Sie nicht unnötig Raketen, um Seether zu vernichten, da Ihre nächste Aufgabe die Zerstörung einer Sternbasis ist. Abgesehen davon, daß die Basis selber gut bewaffnet ist, haben Sie es noch mit Minen, Geschützminen und vier getarnten Arrows zu tun. Danach äschert man die Basis ein, und der Weg zur Erde ist frei. Sie könnten sich stattdessen aber auch tarnen und solange stur auf die Erde zufliegen, bis der Autopilot wieder funktioniert.

### Mission 13.2: Die große Versammlung

Beim Showdown mit Tolwyn vor dem großen Rat kommt es nun noch auf die korrekten Antworten an. Entscheiden Sie sich zunächst für »Nutze den Moment!«, die beiden nächsten Antworten sind unwichtig. Dann folgen »Er wird sich selbst verraten!«, »Wie, Biowaffen?« und schließlich »Erzähle ihnen mehr!«. Haben Sie sich in der Ella-Mission für die Zerstörung der Basis entschieden, werden Sie nun ebenfalls Admiral, mit ähnlichem Verhalten wie Tolwyn. Hatten Sie hingegen den Spießrutenlauf (12.1) gewählt, dürfen Sie als angesehener Chef einer Pilotenschule Ihrem Ruhestand entgegensehen.

(1a)

### AUF DER CD-ROM

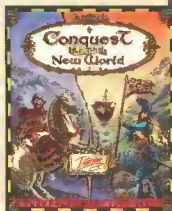
...der aktuellen PC Player plus finden Sie Spielstände zu Wing Commander 4.

Conquest  
of the New World

Fordern Sie mal wieder Ihren Kopf heraus! Jetzt haben Sie die Gelegenheit dazu:

Conquest of the New World

Entwickeln Sie Ihre eigene Strategie zur Entdeckung, Eroberung und Kolonialisierung von Amerika.



Und versuchen Sie sich an den Problemen und Gefahren, denen auch schon Cortez und Pizarro ausgesetzt waren. Vor Ihnen sind schon viele gescheitert – können Sie es schaffen?

Conquest of the New World  
das Strategie-Spiel

Jetzt erhältlich für  
PC CD-ROM.

Interplay™

DISTRIBUTED BY  
**AKkaim**  
Entertainment GmbH

Wie Sie es machen bleibt Ihnen überlassen

## Alle Secrets in Duke Nukem 3D – Teil 2

## AUFGEKLÄRT

Diesmal enthüllen wir die Geheimnisse der Level 4 bis 6 von »Duke Nukem 3D«, die sich auch in Mehrspieler-Partien prima einsetzen lassen.

**W**ieder hat uns Duke persönlich geholfen, den letzten drei Levels der Shareware-Fassung die Secrets zu entreißen. Die Zahlen in Klammern verweisen auf die entsprechende Markierung im Kartenausschnitt.

#### LEVEL 4 – Toxic Dump

Um aus dem U-Boot herauszukommen, muß Duke den obersten und untersten der drei Schalter drücken. Danach schwimmt er in die Höhle, sprengt die Wand und folgt dem Gang. Nachdem er aufgetaucht ist und eine weitere Wand am Ende des Korridors mit Hilfe der Fässer zerbröselt hat, gelangt er wieder ans Tageslicht. Nun schwimmt er zum Durchgang, der knapp über dem Wasser liegt und findet hier den blauen Schlüssel sowie in der rechten Geschütznische das zweite Secret.

Von hier oben springt er auf das U-Boot und läuft über die Vertiefung, aus der die Flammen lodern. Dies öffnet ganz oben im Innenraum eine Geheimnische. Mit dem blauen Schlüssel dringt Duke nun in das Gebäude ein und gleich nach dem Linksknick des Ganges wird eine Geheimtür (S4) sichtbar. In der Fabrikhalle gelangt er über das rechte Förderband zu einem Kontrollraum, wo er hinter einer Klappe den roten Schlüssel findet. Das Transportband bringt ihn anschließend zu einem Becken mit oranger Brühe, an dessen Rückwand eine Geheimtür das fünfte Geheimnis verbirgt. Anschließend geht es zu einem zweiten Kontrollraum, in dem in der rechten Ecke ein Schalter die beiden Röhren öffnet. Im linken Hohlkörper befindet sich in Sprunghöhe das sechste Geheimnis. Im Raum mit dem roten Schloß ist eine verschlossene Tür. Mit dem roten Schlüssel läßt sich aber ein Verkleinerungsstrahl aktivieren, der es Ihnen ermöglicht, durch die niedrigen Gänge zu kriechen (im »Gode-Modus nicht möglich!«). Durch den rechten Gang gelangt Duke in einen Raum, wo er mit dem Notschalter die Tür entriegelt (»Run-Modus, rechts abbiegen!«).



Level 4: So finden Sie Secret Nummer 4.



Level 4: Die Geheimräume in der Fabrik.





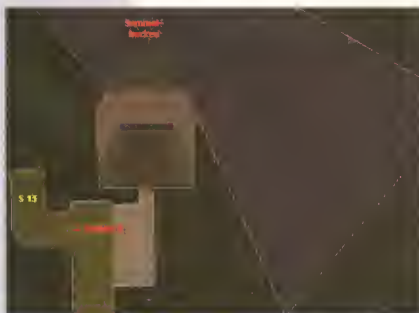
Level 4: So erreichen Sie Secret 7.



Level 4: Mit dem Teleporter erreichen Sie Geheimnis 12.



Level 4: So entdecken Sie die Geheimnisse 8 bis 11.



Level 4: Hinter dem Ventilator wartet Secret 13.



Level 4: Hier geht es zum Geheimnis 14.

Durch dieses Tor nähert er sich überfluteten Räumen. Mit dem Schalter im zweiten Kontrollraum gelingt es Duke, den Wasserspiegel anzuheben. Wenn er nun auftaucht, kann er bequem auf eine Klippe gelangen. Über den rechten Vorsprung springt er zunächst zu einem Absatz hinüber, wo sich in einer dunklen Ecke das siebte Secret befindet. Über die linke Klippe gelangt Duke auf ein Plateau, dessen linke Wand er einreißt (S8). Durch Secret Nummer 9 und eine weitere Wand kommt unser Held schließlich auch ans zehnte Geheimnis. Auf dem Plateau befindet sich noch ein Raum, in dem man das große Unterwassertor öffnen kann; links neben der roten Säule liegt außerdem der elfte geheime Ort versteckt. Durch das nun geöffnete Unterwassertor gelangt Duke

zu einem Portal, das sich mit dem Schalter im Kontrollraum aufmachen läßt. Um durch die dahinter liegenden Walzen zu gelangen, wartet er einfach auf die ausgebrochenen Zähne (grau) und schlüpft hindurch. In der folgenden Kammer befindet sich hinter der rechten durchlässigen Wand ein kleines Versteck. Nach dem Auftauchen folgt Duke dem Kanal, bremsst aber etwas ab, um gleichzeitig die Risse in der Wand auf der rechten Seite zu erkennen. Durch einen gezielten Schuß gelangt er so zu einem Teleporter, der ihn zu Secret 12 bringt.

Im großen Sammelbecken läßt sich mit dem Hebel in dem orange leuchtenden Raum eine Nische öffnen, die einen roten Schalter freigibt. Durch einen Schuß auf diesen Schalter lassen sich die beiden grauen Metallkonstruktionen bewegen und als Brücke benutzen. So kann unser Einzelkämpfer in einen Raum mit einem Ventilator gelangen, hinter dem das nächste Secret verborgen ist. Nun folgt er dem Kanal und kommt nach einer Weile zu einer Wand, die sich mit dem Raketenwerfer sprengen läßt. Der Raum dahinter ist zum einen der letzte Secret Place und zum anderen befindet sich hier der Zugang zum Geheimlevel. Der Ausgang zum 5. Level befindet sich am Ende des Kanals.

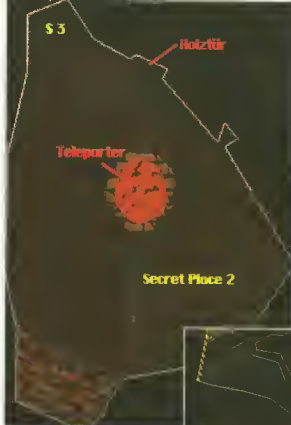
## LEVEL 5 — The Abyss

Um das blaue Schloß rechts neben dem Kanalausgang zu öffnen, holt sich Duke zunächst den passenden Schlüssel aus dem linken Seitenarm der Schlucht. Durch die Höhlen und Gänge gelangt er schließlich zu einer Steintafel, die den St.-Andreas-Graben ankündigt. Durch das Erdbeben, das daraufhin stattfindet, darf Duke über die abgerutschten Klippen in Steinbockmanier ins Tal springen. Dort kommt er durch eine Höhle zu einer Ruine, wo ihn der aufwärtsführende Gang zum ersten Secret bringt, das in der Felsäule direkt nach der Fackel verborgen ist.

Im runden Raum am Ende des Ganges dient das große Feuer als Teleporter und bringt Duke zum zweiten Versteck, wo sich in der erhöhten Nische neben der Holztür auch das dritte Geheimnis befindet.

Mit dem Teleporter kehrt er wieder in den runden Raum zurück und öffnet mit dem Handsymbol einen Gang, der ihn zu einer ovalen Halle bringt. Dort kann er mit einem weiteren Handsymbol eine Treppe errichten, die ihn zu einem Fenster bringt. Durch dieses sieht er, wie in der großen Lavahöhle eine Wand einstürzt und dadurch ein neuer Einstieg zugänglich wird.

Mit der roten Hand hier läßt sich ein Podest aktivieren, das er nur durch einen rasanten Sprung erreicht. So gelangt er zu einem weiteren Schalter, der den schon



Level 5:  
Die ersten Geheimnisse sind noch leicht zu finden.



Level 5: Hier finden Sie Geheimnis 5.



Level 5: So erreichen Sie Secret 4.



Level 5:  
So gelangen Sie ins Alienschiff.



## DAS SPIELE-MAGAZIN FÜR PCs

### HERAUSGEBER

Michael Scharfenberger

### CHEFREDAKTION

Boris Schneider (ss); verantwortlich für den redaktionellen Teil

### REDAKTION

Jörg Langer (la), Florian Stargl (fs), Henrik Fisch (hf),  
Monika Stoschek (ms), Nico Ernst (nie)  
Freier Mitarbeiter: Heinrich Leinhardt (hl)

### CD-ROM-REDAKTION

Henrik Fisch; Toni Schwaiger (freier Mitarbeiter)

### CHEFIN VOM DIENST

Susan Sablowski

### REDAKTIONSASSISTENZ/SCHLUSSREDAKTION

Susan Sablowski

### LAYOUT

Journal Satz GmbH

### GRAFIKEN

Ralf Boyke

### TITEL

Celal Kandemiroglu; © 1994-1996 by PARAMOUNT PICTURES CORP. All rights reserved

### GESCHÄFTSFÜHRER

Michael Scharfenberger, Dr. Rüdiger Hennings

### ANSCHRIFT DES VERLAGS

DMV Daten- und Medienverlag GmbH & Co. KG  
Dornacher Straße 3d, 85622 Feldkirchen  
Telefon: (089) 9 91 15-0, Telefax: (089) 9 91 15-177, BIX: DMVW

### VERLAGSLEITUNG

Helmut Grünfeldt

### ANZEIGENVERKAUF

Anzeigenleitung: Alan Markovic (verantwortlich für Anzeigen)  
Mediaberatung: Christoph Krittler, Tel. (089) 9 91 15-376  
und Jens Klüver, Tel. (089) 9 91 15-380

### ANZEIGEN-DISPOSITION

Edith Hufnagel, Tel. (089) 9 91 15-354

### PRODUKTIONSLEITUNG

Otto Albrecht

### DRUCKVORLAGEN

Journal Satz GmbH, Gruber Straße 46c, 85586 Poing

### VERTEILBLEITUNG

Gabli Rupp

### VERTEIB

MZV Moderner Zeitschriften Vertrieb GmbH & Co. KG  
Breslauer Str. 5, Postfach 11 23, 85386 Eching, Tel. 089/319006-0

### DRUCK

Druckerei E. Schwend GmbH & Co. KG,  
Postfach 10 03 40, 74023 Schwäbisch-Hall

### ISSN-Nummer 0943-6693

### SO ERREICHEN SIE UNS:

#### Abonnementverwaltung:

PC Player Abonnementverwaltung, CSJ, Postfach 140720, 80455 München  
Tel.: (089) 202 402-50, Fax: (089) 202 402-15

#### Abonnementpreise:

Inland: 12 Ausgaben DM 72,- (F.C. Player); DM 129,60 (PC Player plus)  
Inland: 6 Ausgaben DM 84,80 (nur PC Player plus)  
Stadtenpreis: 17 Ausgaben DM 60,- (F.C. Player); DM 118,40 (PC Player plus)  
Europäisches Ausland: 12 Ausgaben DM 106,- (F.C. Player); DM 153,60 (PC Player plus)  
Europäisches Ausland: 6 Ausgaben DM 76,80 (nur PC Player plus)  
Außereuropäisches Ausland auf Anfrage

#### Bankverbindung:

Postbank München, BIK: 750 100 00, Konto: 405 541 807

#### Abonnementbestellung Österreich:

Abonnementpreis: 12 Ausgaben OS 600,- (F.C. Player); OS 1020,- (PC Player plus)  
Alpha Buchhandels GmbH, Neustiftgasse 112, A-1070 Wien  
Tel.: (02 22) 502 63 22, Fax: (02 22) 502 63 22-0

#### Abonnementbestellung Schweiz:

Abonnementpreis: 12 Ausgaben  
sfr 72,- (F.C. Player); sfr 126,60 (PC Player plus)  
Thali AG, Industriestrasse 14, CH-6258 Hiltisried  
Tel.: (041) 917 01 11, Telefax (041) 917 28 85

#### Einzelbestellung:

DMV-Verlag Leserservice, CSJ, Postfach 14 02 20, 80455 München  
Tel.: (089) 202 402-50, Fax: (089) 202 402-15

Bestellung nur per Banküberweisung oder gegen Verrechnungsscheck möglich  
Für unverlangt eingesandte Manuskripte und Quotenblätter sowie Fotos übernimmt der  
Verlag keine Haftung. Die Zustimmung zum Abdruck wird vorausgesetzt.  
Freie Nutzung für die Richtigkeit der Veröffentlichungen kann trotz sorgfältiger Prüfung  
durch die Redaktion vom Herausgeber nicht übernommen werden.

Die geltenden gesetzlichen Bestimmungen sind zu beachten.

Die gewerbliche Nutzung, insbesondere der Programme, Schallplatten und gedruckten  
Schaltungen, ist nur mit schriftlicher Genehmigung des Herausgebers zulässig.  
Das Urheberrecht für veröffentlichte Manuskripte liegt ausschließlich beim Verlag. Nachdruck sowie  
Veröffentlichung oder sonstige Verwertung von Texten und sonstigen Inhalten ohne schriftliche Genehmigung  
des Verlages (insbesondere elektronische Form) ist ausdrücklich untersagt.

## Inserentenverzeichnis

Acclaim Entertainment	101, 171, 173, 175
Alfred Ritter GmbH	143
Althoff Computerspiele	143
Arctic Soft	159
B.A.T. Gigarettens-Fabr.	79
Bachler Computer	133
Bigfoot's Games 'n	155
Blue Byte Software	111
BMG Interactive	89
Bomico	4/5, 46/47, 52/53, 60/61, 63
Call	91
CANON Deutschland	23
COV Software	135
CoCom	155
COM-ROM CD-ROM	155
CompuServe GmbH	
Cosli, Jens Dührkop	107
CPS Heldak	161
Cross Computersysteme	119
CSM Frank Klein & Th. Huber	155
Cybersoft-Versand	159
Deutsche Bahn MUC	13
DMV Vertrieb	183, 185, 186
dynamic soft	38
Electronic Arts	19, 26/27, 31, 57
Elsa	9
Europe Online Deutschland	16
FUNSOFT	43, 65, 109, 127
Game It!	117
Groß Electronic	153
Highway to Hell	67
Hint Shop	155
Ikation Software GmbH	147, 149
Infogrames Entert.	115
Jet Stream	163
Jagotec	153
Jöllenebeck GmbH	21
Joysoft	71
KaroSoft	157
Koch Media	45
Kröger	147
Leisuresoft Vertrieb	143
Magellan Consulting	159, 161, 163
Magic Entertainment	153
Magic Line	155
Media Point Vertrieb	36/37
Media World	125
Micro Fun	141
Miro Computer Prod.	137
Multi Media Soft	157
Mystic Computer Parts	157
OKAY Soft	161
PC FUN GmbH	163
Phillip Morris GmbH	55
Power Play	157
Red-Fox-Versand	147
Rotstift	167
Schumachers EDV	141
Sega Deutschland	85
SMM Software Vertrieb	187
SOFTSALE Versand	81
Software 2000	83
Software Company	139
Software Corner	123
Sony Europa GmbH	192
Starcom	169
TerraTec Electronic	103
Tes't n' Take	141
Topware CD-Service	191
Virgin Interactive	2
Wial Versand/Service	77

Gesamtbeltage:  
1&1 Direkt Informationstechnik

Teileblätter:  
1&1 Direkt Informationstechnik;  
directMedia

bekannten Verkleinerungsstrahl in Betrieb nimmt. Duke kann die Halle durch das niedrige Fenster am Boden wieder verlassen. Nun kommt er in die Lavahöhle, wo er auf den Felsvorsprüngen nach unten springt. Rechts findet er beim grün dampfenden Wasserfall eine Aufstiegsmöglichkeit, die ihn zu ein paar kleinen Lavafällen und einem roten Handsymbol bringt. Dieses öffnet den Gang, der zu einer Höhle führt (S4).

Gegenüber der roten Hand sprengt Duke anschließend die Wand und schafft so einen Durchgang zum St.-Andreas-Graben und gleichzeitig zum fünften Geheimnis. Zurück in der großen Lavahöhle begibt sich Duke nun in den Durchgang rechts unterhalb des Verkleinerungsstrahls, folgt den langen Gängen und kommt zu einer großen, ovalen Tür. Bevor er diese aufmacht, untersucht er die rechte Wand und findet tatsächlich eine Geheimtür, die ihn zum letzten Secret bringt. Mit Hilfe dieser Tür gelangt er ins Innere des Alien-Raumsschiffes und durch einen senkrechten Tunnel schließlich zu einem weiteren Tor, hinter welcher der Endgegner auf seine Abfertigung wartet.

## LEVEL 6 ~ Launch Facility

Auf der Rückseite der Umlaufspirale befindet sich ein Schalter, der ein Energiegitter deaktiviert. Duke folgt anschließend dem Gang und kommt zu einem Becken, wo er Unterwasser durch ein Gitter schlüpft und zum ersten Secret gelangt. Im großen Raum mit den Kraftfeldern führt ein umlaufender Steg zu einer Tür, die durch Drücken des linken und der beiden rechten Knöpfe geöffnet wird. In dem Raum befinden sich der blaue Schlüssel und ein Schalter, der die Tür 1 freigibt.

Durch dieses Tor gelangt Duke in einen grünen Raum, wo wieder ein Steg nach oben führt. Hinter dem Ventilator in der Decke verbirgt sich ein weiteres Geheimnis (S2). Am blauen Schloß wird die Rakete in Startposition gebracht. Die Rampe im grünen Raum führt zur »Restricted Area«, wo Duke den roten Schlüssel findet und das große Tor mit dem Schalter öffnet. Gegenüber des Schalters ist eine Geheimtür, die das dritte Geheimnis verbirgt.

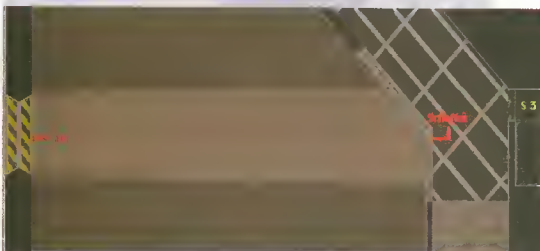
Durch das riesige Tor wandert er auf den Startplatz. Der Lift links neben der Rakete endet bei einem Teleporter, der ihn direkt ins Cockpit transportiert. Dort aktiviert Duke das rote Schloß und kehrt wieder zum Startplatz zurück. Im Schutzraum links neben dem großen Tor befindet sich ein Schalter, mit dem er das Raumfahrzeug schließlich sprengt. Gleichzeitig öffnet er so rechts davon einen Lift, mit dem er hinunter fährt. In dem Kontrollraum entdeckt er hinter der Monitorwand das letzte Geheimnis (S4).

Durch das Umliegen des Schalters wird ein Durchgang zum Kanal freigelegt, an dessen Ende sich der Ausgang befindet.

(fs)



Level 6: Hinter dem Ventilator wartet ein Geheimraum.



Level 6: Die Geheimtür birgt ein Secret.



Level 6: Die letzten Geheimnisse vor dem Ausgang.



# Klein & fein

## Command & Conquer

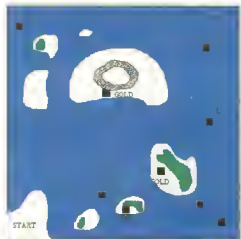
Von Tristan Bartz stammt folgender Trick für den Mehrspielermodus von »Command&Conquer«. In der Datei CONQUER.INI wird der Eintrag SIDE= auf »4« gesetzt. Nun eine Multiplayer-Partie einrichten und nicht die Seite (es erscheint »N0Da«) ändern! Sie dürfen nun sämtliche Einheiten beider Parteien bauen, also z.B. sowohl eine Waffenfabrik wie auch ein Landefeld. Einziger Nachteil: Beim Bau eines Helicopter-Pads erscheint ein NOD-Angriffshubschrauber, der bessere Orca-Heli muß extra gebaut werden. Gerade für C&C-Profis ist dieser Cheat äußerst interessant: Endlich verfügt auch die GDI-Seite über echte Luftabwehr...



Im Multiplayer-Modus können C&C-Strategen alle Einheiten von NOD und GDI gleichzeitig rekrutieren.

## Karte zu Warcraft 2

Bei unserer Komplettlösung der Ork-Kampagne von »Warcraft 2« haben wir in der letzten Ausgabe versehentlich eine der Karten doppelt abgebildet. Dadurch fehlte die Karte zur 12. Mission (»Das Grabmal von Sargerac«), die wir Ihnen hiermit nachliefern.



Die fehlende Karte zur 12. Orkmission von Warcraft 2.

## Duke Nukem 3D

Nico Gebauer hat einige neue Cheatcodes zu »Duke Nukem 3D« herausgefunden. Wie üblich müssen Sie bei

Verwendung des deutschen Tastaturläufers anstelle eines »Y« ein »Z« eingeben. Alle Cheats werden durch erneute Eingabe des Codes wieder deaktiviert.

- DNRDY** »God-Mode« (Unbesiebarkeitsmodus & Endlos-Jetpack)
- DNCLIP** Kollisionsabfrage ausschalten; Duke kann durch Wände gehen und kommt so schnell an jede Stelle des Levels.
- DNMONSTERS** Schaltet alle Monster aus, sobald Duke sie sieht.

## Descent 2

Programmierer sind oft sehr gemein. In »Descent 2« wurden beispielsweise in letzter Sekunde noch die Cheatcodes komplett ausgetauscht. Wir sitzen zur Zeit daran, alle Cheats für die kommerzielle Version zusammenzutragen. Hier unsere ersten Erfolge:

- ALIFALAFEL** Gibt Ihnen alle Extras (aber nicht die Waffen)
- SPANIARD** Zerstört alle Roboter im Level
- ALMIGHTY** Unsterblichkeit
- LPNLIZARD** Zielsuchende Laser
- FREESPACE** Läßt Sie in einen beliebigen Level springen (von 1 bis 24)

Außerdem wurden bisher folgende »Funne-Codes« gefunden, die Ihnen wenig weiterhelfen, aber doch das Ausprobieren wert sind:

- PIGFARMER** Zeigt einen Kopf (Bildschirm mit Minus-Taste verkleinern)
- BITTERSWEET** Weitwinkelkamera
- GDDZILLA** Ramm den Roboter
- GOWINGNUT** Macht aus dem Guide-Bot einen besonderen Gegner

## Ascendancy

Um folgende Cheats nutzen zu können, müssen Sie eine Datei namens NOUGAT.LF in Ihrem »Ascendancy«-Verzeichnis erstellen. Dies ist z.B. möglich, indem Sie unter DOS in dieses Directory wechseln, EDIT NOUGAT.LF eingeben und dann den (leeren) Text speichern. Der Mauszeiger gibt von nun an alle Werte des Schiffes preis, über dem er sich jeweils befindet. (1a)

- ALT & D** Zeigt Koordinaten an
- ALT & G** Screenshot speichern
- ALT & W** Objektliste

## Galaxis-Ansicht:

- ALT & E** Bei jedem Zug wird eine Technologie gestohlen
- 1 bis 7** Rasse wechseln
- B** Was sehen die Gegner?
- C** Diplomatiewerte der Gegner
- S** Alle Sterne sind erforscht
- L** Zeigt alle Star Lanes an

## Planeten-Ansicht:

- I** Beendet das momentane Bauprojekt
- D** Füllt die Bevölkerung auf
- R** Einen Planeten erobern
- T** Eine Kolonie gründen

## Forschungsbaum:

- C** Momentanes Projekt abschließen
- D** Alle Entwicklungen lernen

# Spielregeln

Sie haben einen Trick zu einem aktuellen PC-Spiel herausgefunden oder gar eine Komplettlösung auf Lager? Immer her damit! Unsere Anschrift lautet:

DMV Verlag, Redaktion PC Player, Tips & Tricks, Donmarcher Str. 3, 85622 Feldkirchen.

Sie können uns kleine Tips auch per E-Mail schicken oder vor der Einreichung fragen, ob wir noch eine Lösung benötigen. Die Adresse lautet: [tips@pcplayer.mhs.computer-ve.com](mailto:tips@pcplayer.mhs.computer-ve.com). Bitte senden Sie nur Mails und keine Dateien an diese Adresse; Dateien werden wegen der Virenschwere sofort gelöscht.

## BEACHTEN SIE BITTE FOLGENDE SPIELREGELN:

Für alle Beiträge, die wir in PC Player veröffentlichen, gibt es natürlich ein Honorar. Je nach Umfang und Qualität einer Einreichung liegt das Honorar zwischen 50 und 500 Mark - bei sehr detaillierten Komplettlösungen auch höher. Bitte vergessen Sie daher nicht, uns auf dem Anschreiben schon eine Bankverbindung anzugeben. Aus rechtlichen Gründen müssen wir darauf bestehen, daß Ihr Beitrag exklusiv an unsere

Redaktion geschickt wurde. Wenn er auch anderen Verlagen vorliegt, müssen wir von einer Veröffentlichung absehen. Wir geben Ihnen bei einer Ablehnung schnellstmöglich Bescheid, damit Sie es woanders versuchen können.

Wir freuen uns über Beiträge auf Diskette. Bitte senden Sie Texte grundsätzlich in reinem, puren ASCII-Format (=»nur Text« in Textverarbeitungen). Bilder sollten Sie als »GIF« oder »PCX« liefern, selbst gezeichnete Karten möglichst im Format Corel Draw (CDR) oder als EPS-Datei. Bitte auf jeder Diskette eine kleine Datei mit Namen und Anschrift speichern, falls sie von Ihnen Anschreiben getrennt wird. Auf der Diskette sollte ein Aufkleber sein, der auflistet, welche Beiträge darauf zu finden sind. Legen Sie bitte zusätzlich einen Ausdruck des Textes bei.

Die Redaktion PC Player ist aus zeitlichen Gründen nicht in der Lage, Ihnen über unseren Tips&Tricks-Teil hinaus Hilfestellungen zu geben. Wir haben keine Tips-Hotline, weder schriftlich, noch per E-Mail, per Fax oder Telefon. Wir bitten um Ihr Verständnis.

### ► Superschneller Speicher

Ich stehe vor der Überlegung, mir weitere 16 MByte RAM zu kaufen. Meine Frage ist, ob die PS2-SIMMs auch noch für schnellere Prozessoren geeignet sind. Die Anleitung meines Boards geht ab Pentium-CPU's mit 100 MHz von 60ns schnellen RAMs aus, meine jetzigen RAMs sind aber »nur« 70ns schnell. (Thomas Gräfe)

Das Problem: Die Pentiums mit 90, 120 und 150 MHz greifen mit 60 MHz auf den Hauptspeicher zu, bei den Modellen mit 100, 133 und 166 MHz sind es 66 MHz - nur zehn Prozent mehr. Das liegt bei vielen RAMs noch in der Toleranz und verleitet manche Anbieter dazu, auch Komplettsysteme mit einem 100-MHz-Pentium und 70ns-RAMs zu bestücken oder derartige SIMMs auch zum Nachrüsten zu verkaufen. Dennoch empfehlen die Motherboard-Hersteller und auch Intel die schnelleren Bausteine für alles, was über 60 MHz hinausgeht. Die Mehrkosten von derzeit ca. 50 Mark für ein 8-MByte-SIMM sollte man also in Kauf nehmen. Andernfalls hilft im Zweifelsfall nur eine schriftliche Versicherung des Händlers, daß der neue Speicher auch mit dem gewünschten Prozessor harmoniert.

► **Showtime! Oder nicht?**

Ihr habt in der Ausgabe B/95 einen Test mit 14 Video-Karten durchgeführt. Die Spea Showtime Plus hat unter anderem sehr gut abgeschnitten. Ihr schreibt auch, daß man die Grafikkarte zum Fernsehgucken benutzen könnte. Nun bin ich aber ein bißchen verwirrt, weil in der Anleitung zu dieser Karte steht, daß das Antennensignal aus der Wandsteckdose nicht geeignet ist. (Stephan Alt)

Das ist korrekt. Die Showtime Plus verfügt nur über einen Video-Eingang, der beispielsweise mit dem Video-Ausgang (FBAS) eines Videorecorders gefüttert werden kann. Ein eigener Tuner ist auf der Karte nicht vorhanden. Das hat aber auch einen Vorteil: Der Tuner eines Videorecorders liefert ein viel besseres Bild, als das mit den kleinen Empfangsteilen auf einer Videokarte möglich wäre.

► **Völlig ausgetaktet**

Ich habe meinen 486 DX2/66 gegen einen AMD OX4/120 samt Spannungswandler getauscht. Dieser läuft meines Wissens mit extern 40 MHz, die intern auf 120 MHz verdreifacht werden. Nach der Aufrüstung zeigt mir der Rechner eine Taktfrequenz von



An Kürzeln  
wie -6, ns 60, 60 ns  
oder -60 erkennt man die  
schnellen RAMs

die 100 MHz bei 33 MHz externem Takt. Viel wahrscheinlicher ist aber, daß das BIOS die Taktrate einfach falsch errechnet. Da der AMD-Prozessor nach außen nicht direkt mittelteil, mit welchem internen Takt er gerade arbeitet, müssen sich BIOS wie auch andere Diagnoseprogramme den Wert selbst anhand einer kleinen Messung ermitteln. Einigmaßen zuverlässig kann das unter anderem das kommerzielle Programm Sysinfo aus den Norton Utilities. Ältere BIOS-Versionen sind dazu nicht in der Lage, was aber keine Gefahr für den Rechner darstellt - die neue CPU ist schlicht zu schnell für das alte Motherboard.

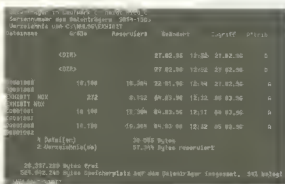
## ► Windows stiehlt Plattenplatz?

Als ich mal mit »DIR /?« unter (Win95-)DOS die Hilfe von DIR aufrief, habe ich gesehen, daß man mit »DIR /K« eine ausführliche Anzeige aufrufen kann. Ich wollte natürlich sehen, was das ist, und habe es ausprobiert. Nun wurde zusätzlich zu dem tatsächlich benutzten Festplattenpeicher zu jeder Datei auch der reservierte angegeben. Bei Ausweiten auf die ganze Festplatte fiel mir auf, daß dadurch bei mir insgesamt rund 150 MByte verloren gehen. Wofür ist diese Reservierung gut? (Beim alten DOS gibt es sowas ja nicht!) Kann man das ausschalten?

(Alexander Kaiser)

Kann man nicht. Was Windows 95 hier mit der »Reservierung« meint, ist verschwendeter Platz durch das alte FAT-Dateisystem, das auch unter Windows 95 noch lebt - genau wie beim ersten DOS 2.0 vor vierzehn Jahren. Diese Verschwendung ist abhängig von der Größe einer Partition, und nimmt vor allem mit vielen

kleinen Dateien zu, die alle einen bestimmten Mindestplatz benötigen. So braucht eine Textdatei mit nur 10 Zeichen (also 10 Byte) bei einer 2GByte-Platte mit nur einer Partition ganze 32 768 Byte Platz! Die Lösung sind mehrere kleine Partitionen, die nicht über



So verschwendet das FAT-System Plattenplatz: Obwohl jede dieser Dateien kleiner als 8 bzw. 16 KByte ist, wird immer nur diese festgesetzte Menge belegt.

# 3X



Machen  
Sie jetzt den  
**HIGHSCREEN**

**HIGHLIGHTS-Test!**

Für nur DM 10,-

können Sie sich

weitere 3 Ausgaben

lang davon überzeugen,

daß **HIGHSCREEN**

**HIGHLIGHTS'** konkrete

PC-Hilfe für Einsteiger

und Fortgeschrittene ist.

Und obendrein sparen

Sie noch 50%

gegenüber dem

Einzelverkaufspreis.

**HIGHSCREEN**

**HIGHLIGHTS**

**UND IHR PC MACHT,**

**WAS SIE WOLLEN.**

## HIER ZUM SONDER- PREIS FÜR DM 10,-

**Coupon ausfüllen, ausschneiden und senden an: DMV- / Franzis-Verlag, HIGHSCREEN HIGHLIGHTS, Abo-Service CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München oder kopieren und faxen an: 089 / 20 24 02 15.**

**JA,** ich mache den HIGHSCREEN HIGHLIGHTS Test! Bitte senden Sie mir die nächsten 3 aktuellen Ausgaben von HIGHSCREEN HIGHLIGHTS zum Preis von nur DM 10,- (Ersparnis 50%). Wenn ich von HIGHSCREEN HIGHLIGHTS nicht vollständig überzeugt bin, teile ich Ihnen das 10 Tage nach Erhalt der 3. Ausgabe mit. Ansonsten senden Sie mir HIGHSCREEN HIGHLIGHTS regelmäßig per Post frei Haus – mit 10% Preisvorteil für nur DM 6,13 pro Heft statt DM 6,80 bei Einzelheftkauf (Jahresabopreis DM 73,50 Studentenabo nur mit Immatrikulations-Bescheinigung DM 63,-). Ich kann jederzeit kündigen. Geld für schon bezahlte, aber noch nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich selbstverständlich zurück.

Name, Vorname \_\_\_\_\_

Straße, Hausnummer \_\_\_\_\_

PLZ, Ort \_\_\_\_\_

Telefonnummer \_\_\_\_\_

Datum, 1. Unterschrift \_\_\_\_\_

**Widerrufsrecht:** Ich kann diese Vereinbarung innerhalb von 10 Tagen beim DMV- / Franzis Verlag, HIGHSCREEN HIGHLIGHTS, Abo-Service CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München oder per Fax 089 / 20 24 02 15 widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt 3 Tage nach Datum des Poststempels. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige dies durch meine 2. Unterschrift

2. Unterschrift \_\_\_\_\_

Ich erlaube Ihnen, mir interessante Zeitschriftenangebote auch telefonisch zu unterbreiten (ggf. streichen)

CP 65

512 MByte betragen sollten. Wird eine bestehende Platte mit dem Programm FDISK neu partitioniert, so gehen dabei aber alle enthaltenen Daten verloren – ein Backup ist also sehr empfehlenswert.

### ► Bildschirm und Magnetschirm

Ich habe eine Frage bezüglich der Kombination von Lautsprechern und Monitoren. Gibt es eine ungefähre Einschätzung, wie weit »normale« Lautsprecher, die an eine Stereoanlage angeschlossen sind, vom Monitor entfernt sein sollten?

(Marc A. Wiemers)

Lautsprecher ohne magnetische Abschirmung (und das sind fast alle HiFi-Boxen) sollten von Monitoren oder Fernsehern mindestens einen Meter entfernt stehen. Werden bei zu geringem Abstand Helligkeit oder Farbdarstellung beeinflusst, ist Vorsicht geboten: Sobald die Maske des Bildschirms einmal dauerhaft magnetisiert ist, kann sie möglicherweise nie mehr fehlerfreie Bilder liefern. Empfehlenswert sind spezielle Computer-Lautsprecher oder HiFi-Boxen für Dolby-Surround-Anlagen, die magnetisch abgeschirmt sind. Solche Schallwandler (und nur solche!) dürfen dann auch direkt neben dem Bildschirm stehen.

### ► Dieser Pentium ist veraltet

Ich besitze einen Pentium 60. Mich würde interessieren, ob ich mein System auch mit einem P120 ausstatten könnte. Ich weiß, daß mein Board auf 5-Volt-Basis läuft, und alle anderen Pentiums nur mit 3,3 Volt arbeiten. Kann ich mein System trotzdem aufrüsten?

(Philipp Seyboth)

Ja! Intel hat Wort gehalten: Seit kurzem werden Pentium-Overdrive-Prozessoren mit bis zu 150 MHz angeboten. Sie verfügen über einen eigenen Spannungswandler. Der 120-MHz-Chip für bisherige 60-MHz-Systeme wird schlicht statt der alten CPU eingesteckt und fertig. Da dieser Prozessor aber rund 500 Mark kostet, stellt sich die Frage, ob nicht ein modernes Board mit PB-Cache mehr Leistung für unwesentlich mehr Geld bringt.

### ► BIOS, wo bist Du?

Als ich vor kurzem einen Reset auslöste, piepte der Computer und schrieb in einer Fehlermeldung, daß keine Festplatte gefunden wurde. Daraufhin startete ich das Setup-Programm des BIOS, wo alle Einträge gelöscht waren. Kann es an einer leeren Batterie liegen?

(Stefan Meister)

Kann, muß aber nicht. Auch ein wildgewordenes (lies: gerade vor sich hin stützendes) Programm kann die Einstellungen des BIOS überschreiben. Wenn der Rechner nach ein paar Tagen ohne Strom die Einstellungen noch behalten hat, ist die Batterie in Ordnung. Sollten bei einer Neukonfiguration nach einem solchen Absturz noch andere Fehlermeldungen (defekter Speicher) erscheinen, so hilft in der Regel eine Auto-Konfiguration des BIOS, die jedes moderne Setup-Programm anbietet. Dadurch läuft der Rechner zwar nicht immer mit der optimalen Geschwindigkeit, aber er läuft – zumindest, bis der Fachhändler den Garan-



tieschaden behoben hat. Nach Ablauf der Garantie sollte man auf eine gute Konfiguration auf Kulanzbasis bestehen.

### ► Ein NexGen ist kein 486er!

Das Spiel Bloodwings weigert sich strikt auf meinem Prozessor vom Typ NexGen P90 zu laufen. Es erscheint die Fehlermeldung »laeuft nicht unter einem 486er«. Was kann ich da machen? Eine Bios-Abfrage unterbinden ist ja wohl eher was für den Programmierer dieses Programms.

(Harry Hardgrieß)

Und genau das hätte er auch tun sollen. Die PC-Welt besteht nicht mehr nur aus Intel, und wenn ein Programm nicht wirklich den Mathe-Kopprozessor eines 486ers braucht (der fehlt älteren NexGen-Boards nämlich), tut es gut daran, nicht stur nach eben diesem Chip zu suchen. Machen kann man da leider nichts – außer vorher genau auf die Schachtel des Spiels zu sehen. Zwar meinen die Hersteller mit der Empfehlung eines 486er oder Pentium meist die Leistung, in Einzelfällen kann aber auch wirklich eine bestimmte Eigenschaft solcher CPUs gefordert sein.

### ► Avatar plötzlich ertaut

Ob Sie es glauben oder nicht, der Avatar braucht Ihren Rat. Wir luden Ultima VI (der PC, wahrscheinlich ein Relikt aus der alten Schlangenkultur, ist mit einer Soundblaster-Karte bestückt) und bekamen fürchterliche Geräusche zu hören. Iolo bekam einen epileptischen Anfall, er riß unser blondes Toupet fast vom Haupt, rannte hinaus und schrie: »Gwenno, liebste Gwenno, erlöse mich von dieser Qual...«.

(Dennis Reckeweg & Thomas Burblies)

Bevor Dich der Dungeon Keeper holt, lieber Avatar, solltest Du die Öhrchen schnell wieder spitzen können. Folge also den verschlungenen Pfaden des DDS bis an ihre Wurzel, und trage in die magische Schriftrolle des Bill Gates mit Namen AUTDSEX.BAT den richtigen Zauberspruch ein, der Deinen Soundblaster wieder zum Leben erweckt. Etwas Geschniere von den »Treibern«, die der mächtige »Creative Labs« ausschickt, hat dort nichts zu suchen – einzig ein SBSET und SET BLASTER= mögen dort für Spiele vorhanden sein. Zur Hilfe können Dir die Nicht-Spieler-Programme DIAGNÖSE oder INSTALL eilen – je nach Alter der Karte unterschiedlich.

(nie)



Brennt Ihnen eine Frage zu den Mysterien der PC-Technik auf der Zunge? Versiegt Ihre Spiele-Lust im Hardware-Frust? Schreiben Sie uns; wir werden versuchen, Ihre

Fragen in einer der nächsten Ausgaben zu beantworten.

Unsere Adresse:

DMV Verlag

Redaktion PC Player, »Technik Treff«

Dornacher Straße 3d, 85622 Feldkirchen

Oder per E-Mail:

ttreff@pcplayer.mhs.compuserve.com – Bitte ohne Dateianhänge!

Wir bitten um Verständnis, daß wir aus Zeitgründen keine individuellen Ratschläge zusenden können; bitte schicken Sie also kein Rückporto oder frankierte Umschläge mit.



# Powerpack gratis!

Lernen Sie jetzt die neuen Seiten der DOS kennen: attraktiver, tiefergehend und interessanter denn je. Mit DIP,

dem neuen DOS Internet Programm: tagesaktuelle News, Aktionen, Download-Angebote und vieles mehr. Inklusiv mc-Extra, das systemübergreifende, technisch orientierte Supplement nur für DOS-Abonnenten: Unix und andere Rechnerwelten, Netzwerktechnologien, Datenbanken, Java, Hot Java und, und...

Das gesamte Power-Pack für Sie jetzt gratis!



**Widerrufsrecht:** Sie können diese Vereinbarung innerhalb von einer Woche beim DMV Verlag, DOS, Abo-Service CSL, Postfach 14 02 20, 80452 München schriftlich oder per Fax (089/20 24 02 15) widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt 3 Tage nach Datum des Poststempels Ihrer Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

Coupon ausfüllen, ausschneiden und senden an: DMV-Verlag, DOS, Abo-Service CSL, Postfach 14 02 20, 80452 München oder per Fax: 089/20 24 02 15

**Ja,** bitte senden Sie mir eine Ausgabe der DOS inklusive dem mc-Extra kostenlos zu. Sollte ich wider Erwarten nicht überzeugt sein, bitte ich Ihnen das 10 Tage nach Erhalt des Gratisheftes mit Ansonsten senden Sie mir die DOS regelmäßig per Post frei Haus - mit ca. 8% Preisvorteil für nur DM 7,37 je Heft statt DM 8,- bei Einzelheftkauf (Jahresaboprenn DM 89,50). Ich kann jederzeit kündigen. Geld für schon bezahlte, aber noch nicht gelieferte Hefte erhalte ich selbstverständlich zurück.

Name, Vorname \_\_\_\_\_

Straße, Nr. \_\_\_\_\_

PLZ, Ort \_\_\_\_\_

Sollte sich meine Adresse ändern, erlaube ich der Deutschen Post AG, meine neue Anschrift dem Verlag mitzuteilen.

Datum, 1. Unterschrift \_\_\_\_\_

**Widerrufsrecht:** Ich kann diese Vereinbarung innerhalb von einer Woche beim DMV-Verlag, DOS, Abo-Service CSL, Postfach 14 02 20, 80452 München schriftlich oder per Fax (089/20 24 02 15) widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt 3 Tage nach Datum des Poststempels meiner Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige das durch meine

2. Unterschrift \_\_\_\_\_

CPC 65



Sie wollen Ihre Meinung über PC Player loswerden oder sich zu allgemeinen Computertemen äußern? Wenden Sie sich an den DMV-Verlag, Redaktion PC Player, Dornacher Str. 3d, 85622 Feldkirchen. Oder per E-Mail an »leser@pcplayer.mhs.compuserve.com«.

### Ich brauche Untertitel!

Bislang hatte ich mit Spielen keine Probleme, auch mit Adventures nicht. Nun bekomme ich aber welche, zum Beispiel bei »Myst« und »Phantasmagoria«, wegen meines Handicaps. Ich bin gehörlos und daher auf vorgegebene Texteinblendungen angewiesen. Ich kann nur gesprochene Texte nicht wahrnehmen. Leider kann man beim Kauf der Software nicht feststellen, ob Texteinblendungen möglich sind. Bei Discworld hatte ich noch Glück, da eine Tastenfunktion vorhanden war, die Untertitel einblendete. Es gibt vermutlich keine Liste von Spielen, die für mich geeignet ist. Es wäre aber gut, wenn dieses Thema einmal mit den Softwareproduzenten und Programmierern erörtert werden würde.

(Uwe Frese)



Für Gehörlose ein echtes Problem: Spiele ohne Untertitel.

unserer Testberichte. Wenn ein Spiel Untertitel anbietet, blenden wir diese normalerweise auch ein, wenn wir unsere Phantasie machen. Dadurch können alle Leser sehen, von welcher Qualität die Dialoge sind. Sehen Sie in unseren Bildern keinen Dialog, sollte das ein Alarm-Zeichen sein. Wir werden uns in der Zukunft bemühen, diesen Punkt nicht zu vernachlässigen.

### Was empfiehlt Ihr denn da?

Die PC-Player läßt in letzter Zeit erheblich an Qualität nach. Wenn ich mir die Wertungskästen von »Mechwarrior 2 (9/95) und der Pentium-Edition anschau und bei letzterer ein fast doppelt so schneller Rechner empfohlen wird, dann ist der Text »dadurch wurde die Grafik ein gutes Stück flotter« dreist. Ich wage zu behaupten, daß auch die DOS-Version auf einem P100 »ein gutes Stück flotter« wird, als auf einem P 60.

(Stefan Migge)

Die Windows-95-Version von Mechwarrior 2 braucht nun mal einen Pentium. Dafür wurde die Grafik an einigen Punkten detaillierter gemacht. Bei gleichen Detailstufen ist die Pentium-Edition auf einem P 90 tatsächlich schneller als die DOS-Version. Nur: Durch die zusätzlichen Details und True-Color-Modi braucht man einen schnelleren Pentium, will man alle Vorteile der Version nutzen. Ein weiterer Pluspunkt der Pentium-Edition, der NetMech-Madus, schluckte ebenfalls mehr Rechnerzeit, so daß auch hier gilt: Will man alle neuen Features nutzen, sollte es schon ein Pentium 100 sein.

### Was läuft unter Windows 95?

Jetzt halte ich die Ausgabe 4/96 in Händen und bin langsam sauer! Ihr testet die Spiele immer noch nicht, ab sie problemlos unter Windows 95 laufen. In dieser Beziehung seid Ihr echt stur. Laut Eurer eigenen Umfrage haben doch schon 40 Prozent der Leser das neue Betriebssystem.

(Armin Spätauf)

Wenn das alles so einfach wäre... Es hängt nur zur Hälfte vom Spielprogramm ab, ab es unter Windows 95 problemlos läuft oder nicht. Die andere Hälfte sind die Treiber für die Sound- und Grafikkarte. Aktuelles Beispiel aus der Redaktion: »Descent 1« läuft auf meinem Büro-Rechner nur ohne, zu Hause hingegen mit Sound, wenn ich es unter Windows 95 starte. Ich habe bis heute nicht herausgekriegt, warum; es liegt wohl an den unterschiedlichen Soundkarten. Außerdem ist die Frage »Läuft es unter Windows 95?« nicht pauschal zu beantworten: Soll es im Fenster laufen, im Vollbild-Modus oder reicht es, wenn es auch im MS-DOS-Modus von Windows 95 startet? Was nützt Ihnen also eine Angabe »Läuft unter Windows 95«, wenn die auf Ihrem PC gar nicht stimmt, oder damit »Läuft im MS-DOS-Modus« gemeint ist? In diesem Sinne geben wir auch in der Zukunft nur an, ob ein Spiel speziell für Windows 95 geschrieben wurde. Denn bis auf eine Handvoll uralter Ausnahmen haben wir nach jedes Spiel im MS-DOS-Modus zum Laufen gebracht.

### Danke für die Geschichtsstunde

Als alter Spielefreak seit über 15 Jahren erinnere ich mich natürlich nach zu gut an den alten C 64. In einer Sonderausgabe von Happy Computer »Die 100 besten Spiele«, bei der auch die Spiele-Gurus Heinrich Lenhardt und Boris Schneider vertreten waren, wurde unter anderem das Lebens-Adventure »Alter Ego« vorgestellt. Wie kommt Ihr dieses geniale Adventure, falls man es auf Grund seiner Komplexität überhaupt noch als Adventure bezeichnen kann, nicht in dem Special erwähnen?

(Robin Meyersiek)

Leider reicht der Platz einfach nicht, um wirklich alle Spiele der Achtziger Jahre zu berücksichtigen. Das auch heute noch faszinierende »Alter Ego« ist natürlich nach in unseren Archiven. Ich habe sogar ein Original der äußerst seltenen »Female«-Version für den C 64 (sorry, unverkäuflich, liebe Sammler). Allerdings ist das Programm schon seit Jahren nicht mehr zu haben, weil ihm, wie so vieler innovativer Software, kein Erfolg beschied war. Gute Wertungen und intelligentes Konzept sind keine Garantie für den Erfolg. Alter Ego ging in der Welle »normaler« Spiele einfach unter. Und es ist zwar nett, mit Wissen und Fatos solch alter Titel anzugeben,

# SM - seit fünf Jahren am Markt, jetzt auch im PC-Player

## Bestell-Hotline: 06139-916 916 / garantierte Auslieferung binnen 24 Stunden

### Extreme Pinball

Die Schöpfer des preisgekrönten Epic-Pinball haben jetzt eine der realistischsten Flippersimulationen für PCs veröffentlicht, die die Welt je gesehen hat.

- Vier brillante Tisch-Designs: „Ritter des Mittelalters“, „Rock-Meisters“, „Monkey Mayhem“ & „Stadt Chaos“
- 3D-Animationen auf den Spielflächen, Laufsteife im LED-Look und Spielfelder auf mehreren Ebenen
- Perfektes Scrolling
- Unzählige Bonuslevel
- Soundtracks und Effekte in CD-Qualität

4 MB, ab 486/50

Eine geniale Flipper-Simulation!

### Inspektor ZEBOK

Schließen Sie in die Rolle von Inspektor ZEBOK, der in diesem Multimedia Adventure seinen ersten Fall zu lösen hat. Lassen Sie sich von 3 Stunden Video-Film bei Ihrer Detektivarbeit begleiten. Insgesamt haben 40 Darsteller mitgewirkt.

Übrigens: Das Programm wird in einer Filmbox geliefert.

4 MB, ab 386/50

### Gratis-Angebot

Wir senden Ihnen gerne gratis und völlig unverbindlich unser 40-seitiges Prospekt. Dann finden Sie u.a. einen 12-seitigen Spieleleit mit brandaktuellen Top-Games zu Knallpreisen.

Zahlreiche Schnäppchen runden das Spiele-Sortiment ab. Kreuzen Sie einfach das entsprechende Feld auf dem Coupon an und wir senden Ihnen den Katalog umgehend zu. Die 6-wöchentlich erscheinende Neuausgabe senden wir Ihnen regelmäßig zu!

## Gratis

## Spiele-Hits zu unschlagbaren Schnäppchenpreisen!!!

### WING COMMANDER IV

Wing Commander IV kombiniert einen spannungsgeladenen Hollywood Film, dessen Dreharbeiten mehrere Millionen Dollar gekostet haben, mit einer meisterhaften Weltraumkampf-Flugsimulation. Das Ergebnis ist ein Spiel, so fesselnd und herausfordernd, daß es kaum zu überbieten ist. Der endgültige Sieg der Terran-Konföderation über die Kilrathi liegt noch nicht lange zurück.

Trotzdem wird der Frieden schon bald wieder gestört, denn ein Konvoi der Konföderation wird von mysteriösen Piraten angegriffen, die ausschließlich unter dem Namen „The Black Lance“ bekannt sind. Zeit für Sie, in ihren Fliegerdress zu steigen, um wieder einmal den Kampf zur Rettung der Menschheit aufzunehmen. **Weltschlager!**

99,-

### Noctropolis

In der Stadt der Dunkelheit ist der Held auf sich allein gestellt, denn in Noctropolis regieren dunkelmächtige Mächte. Succubus, MIB, Zylinderdemon, Doktor Makaber und ihre teuflischen Verbündeten lassen sich von der Verwirklichung ihrer abschaulichen Phantasien nicht abhalten. In der Rolle des Darkkriegers müssen Sie versuchen, das Böse aus Noctropolis zu verdrängen. **Noctropolis ist ein grafisch aufwendiges Adventure, das bis in die dunklen Tiefen der Psyche dringt!** Komplet in Deutsch inklusive Soundtrack enthalten!

4 MB, ab 386/50

### Hidden Worlds

Neue Missionen für Magic Carpet 1.

4 MB, ab 486/50

Statt 79,- nur noch 39,-

4 MB, ab 486/50

Statt 9,- nur noch 9,-

4 MB, ab 386/50

Statt 99,- nur noch 19,-

### Jazz Jack Rabbit

Erleben Sie ein actiongeladenes Jump'n'Run-Spiel mit einer atemberaubenden Geschwindigkeit. Begleiten Sie den kleinen blauen Jazz-Bass-Suche nach der entführten Prinzessin. In insgesamt 36 Levels (Plus 6 Geheim-Levels & 12 Bonus Levels) begegnen Sie 49 verschiedenen Gegnern sowie 6 Boss-Endgegnern, die den Weg zum nächsten Level versperrern.

Die sehr detaillierte Grafik, die butterweiche Animationen sowie zahlreiche Extrawaffen werden Sie stundenlang an den PC fesseln!

Dieses Spiel muß man gesehen haben!

4 MB, ab 386/50

Statt 39,- nur noch 33,-

4 MB, ab 386/50

Statt 39,- nur noch 33,-

4 MB, ab 386/50

Statt 39,- nur noch 33,-

4 MB, ab 386/50

Statt 39,- nur noch 33,-

4 MB, ab 386/50

Statt 39,- nur noch 33,-

4 MB, ab 386/50

Statt 39,- nur noch 33,-

4 MB, ab 386/50

Statt 39,- nur noch 33,-

4 MB, ab 386/50

Statt 39,- nur noch 33,-

4 MB, ab 386/50

Statt 39,- nur noch 33,-

4 MB, ab 386/50

Statt 39,- nur noch 33,-

4 MB, ab 386/50

Statt 39,- nur noch 33,-

4 MB, ab 386/50

Statt 39,- nur noch 33,-

4 MB, ab 386/50

Statt 39,- nur noch 33,-

### Terminal Velocity

Erleben Sie ein Spiel voller 3D-Action.

Hier einige Features:

- Drehungen in alle Richtungen um 360° möglich
- 3 Planeten mit je 3 Levels
- Spezielle Multiplayer-Levels
- 7 Waffensysteme mit weiteren Extras
- u.v.m.

„Die Welten sind mit nichts was man in anderen Computerspielen gesehen hat vergleichbar.“

Comp. Player 4/95

Dieses Spiel darf in keiner Sammlung fehlen!

### Preissturz!

4 MB, ab 486/50

Statt 49,- nur noch 39,-

4 MB, ab 486/50

Statt 49,- nur noch 39,-

4 MB, ab 486/50

Statt 49,- nur noch 39,-

4 MB, ab 486/50

Statt 49,- nur noch 39,-

4 MB, ab 486/50

Statt 49,- nur noch 39,-

4 MB, ab 486/50

Statt 49,- nur noch 39,-

4 MB, ab 486/50

Statt 49,- nur noch 39,-

4 MB, ab 486/50

Statt 49,- nur noch 39,-

4 MB, ab 486/50

Statt 49,- nur noch 39,-

4 MB, ab 486/50

Statt 49,- nur noch 39,-

4 MB, ab 486/50

Statt 49,- nur noch 39,-

4 MB, ab 486/50

Statt 49,- nur noch 39,-

4 MB, ab 486/50

Statt 49,- nur noch 39,-

4 MB, ab 486/50

Statt 49,- nur noch 39,-

4 MB, ab 486/50

Statt 49,- nur noch 39,-

4 MB, ab 486/50

Statt 49,- nur noch 39,-

4 MB, ab 486/50

Statt 49,- nur noch 39,-

4 MB, ab 486/50

Statt 49,- nur noch 39,-

4 MB, ab 486/50

Statt 49,- nur noch 39,-

4 MB, ab 486/50

Statt 49,- nur noch 39,-

4 MB, ab 486/50

Statt 49,- nur noch 39,-

4 MB, ab 486/50

Statt 49,- nur noch 39,-

4 MB, ab 486/50

Statt 49,- nur noch 39,-

4 MB, ab 486/50

Statt 49,- nur noch 39,-

4 MB, ab 486/50

Statt 49,- nur noch 39,-

4 MB, ab 486/50

Statt 49,- nur noch 39,-

4 MB, ab 486/50

Statt 49,- nur noch 39,-

4 MB, ab 486/50

Statt 49,- nur noch 39,-

4 MB, ab 486/50

Statt 49,- nur noch 39,-

4 MB, ab 486/50

Statt 49,- nur noch 39,-

4 MB, ab 486/50

Statt 49,- nur noch 39,-

4 MB, ab 486/50

Statt 49,- nur noch 39,-

4 MB, ab 486/50

Statt 49,- nur noch 39,-

4 MB, ab 486/50

Statt 49,- nur noch 39,-

4 MB, ab 486/50

Statt 49,- nur noch 39,-

4 MB, ab 486/50

Statt 49,- nur noch 39,-

4 MB, ab 486/50

Statt 49,- nur noch 39,-

4 MB, ab 486/50

Statt 49,- nur noch 39,-

### WinFax PRO 3.0

WinFax Pro stellt hoch entwickelte und dennoch benutzerfreundliche Fax-Funktionen für den Einsatz unter Windows bereit.

**Fazit:** Professioneller und komfortabler können Sie Ihre Fax nicht im Griff haben!

4 MB, ab 386/50

Statt 99,- nur noch 34,-

4 MB, ab 386/50

Statt 99,- nur noch 34,-

4 MB, ab 386/50

Statt 99,- nur noch 34,-

4 MB, ab 386/50

Statt 99,- nur noch 34,-

4 MB, ab 386/50

Statt 99,- nur noch 34,-

4 MB, ab 386/50

Statt 99,- nur noch 34,-

4 MB, ab 386/50

Statt 99,- nur noch 34,-

4 MB, ab 386/50

Statt 99,- nur noch 34,-

4 MB, ab 386/50

Statt 99,- nur noch 34,-

4 MB, ab 386/50

Statt 99,- nur noch 34,-

4 MB, ab 386/50

Statt 99,- nur noch 34,-

4 MB, ab 386/50

Statt 99,- nur noch 34,-

4 MB, ab 386/50

Statt 99,- nur noch 34,-

4 MB, ab 386/50

Statt 99,- nur noch 34,-

4 MB, ab 386/50

Statt 99,- nur noch 34,-

4 MB, ab 386/50

Statt 99,- nur noch 34,-

4 MB, ab 386/50

Statt 99,- nur noch 34,-

4 MB, ab 386/50

Statt 99,- nur noch 34,-

4 MB, ab 386/50

Statt 99,- nur noch 34,-

4 MB, ab 386/50

Statt 99,- nur noch 34,-

4 MB, ab 386/50

Statt 99,- nur noch 34,-

4 MB, ab 386/50

Statt 99,- nur noch 34,-

4 MB, ab 386/50

Statt 99,- nur noch 34,-

4 MB, ab 386/50

Statt 99,- nur noch 34,-

4 MB, ab 386/50

Statt 99,- nur noch 34,-

4 MB, ab 386/50

Statt 99,- nur noch 34,-

4 MB, ab 386/50

Statt 99,- nur noch 34,-

4 MB, ab 386/50

Statt 99,- nur noch 34,-

Die Auslieferung beginnt voraussichtlich Ende April '96.

SMM in Deutschland:

SMM Software GmbH

Hermann-Löns-Str. 12

D-55254 Budenheim

Fon 06139 / 916-916

Fax 06139 / 916-111

SMM in der Schweiz:

SMM Software AG

Hallen 61

CH-3037 Herrschwilern

Fon 031 / 302 81 26

Fax 031 / 302 81 37

Fs gelten unsere AGB's / Händlerpreise auf Anfrage.

Bestell-Coupon

hiermit bestelle ich folgende Artikel:

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Meine Adresse lautet:

Name \_\_\_\_\_

Strasse \_\_\_\_\_

PLZ / Ort \_\_\_\_\_

Ich bestelle per \_\_\_\_\_

☐ Vorkasse





dem Leser von heute nutzt es aber wenig. Oeswegen schränken wir uns auch bei den Klassiker-Artikeln gerne auf die Spiele ein, die man zumindest als Restpasten oder Compilation auch heute noch kaufen kann.

## Geschichtsstunde, die zweite

Ich möchte Euch zur neuesten Ausgabe (4/96) der PC-Player plus beglückwünschen. Besonders gelungen fand ich unter anderem den Artikel »Adventure von gestern bis heute«. Es war wirklich interessant zu lesen, wie sich das Adventuregenre von der »Steinzeit« der PCs heute entwickelt hat. Ich wünsche mir einen solchen Artikel auch für andere Spielgenres wie Action, Jump-and-Run oder Sportspiele. Etwas Geschichte tut immer gut.

(Jean-Luc Schannel)

Danke für das Lab; wir werden sicher in den nächsten Ausgaben weitere »Geschichtsstunden« folgen lassen. Außerdem gehen wir demnächst auch in den Spieltests der größeren Produkte auf ihre bekanntesten Vorgänger ein (siehe »Civilization 2« in dieser Ausgabe).

## Bei mir rutscht nix!

Florians T2-Test ist ja wohl etwas eigenartig. Beim T2 sind eigentlich 4 Gummifüße dabei, welche die Bodenplatte am Rutschen hindern. Haben die bei Euch gefehlt?

(Jörg Niethammer)

Richtig geraten; aus welchem Grund auch immer war gerade in unserer Packung das Tüchchen mit den Gummifüssen verloren gegangen. Thrustmaster hat uns die Antritsrutsch inzwischen nachgeschickt, hundertprozentig überzeugend sind sie aber nicht. Wer kräftig zutrifft, hat immer noch mit nicht sehr standsicheren Pedalen zu kämpfen; zudem können die Gummifüße bei bestimmten Teppichböden häßlich abfröhen.

## Warten auf die Formel Eins

Danke für Euren ausführlichen Testbericht zu meinem kommenden Lieblingsspiel »Grand Prix 2«. Die Hardware-Anforderungen machten mich zwar stutzig, doch ich wollte das Spiel trotzdem vorbestellen. Ein Anruf bei Microprose brachte die Ernüchterung. Zum einen kann ich es dort nicht vorbestellen, zum anderen nannte man mir als neuen Termin Ende April! Geoff Crammond ist zwar als Perfektionist bekannt, aber übertreibt der nicht ein

wenig? Woher hatten Ihr überhaupt eine Testversion, wenn der Verkauf noch in weiter Ferne liegt?

(Ingmar Prasse)

An dieser letzten Verzögerung sind wir nicht ganz unschuldig. Eigentlich hätte

Grand Prix 2 ja gleichzeitig mit unserer Ausgabe 4/96 erscheinen sollen. Doch unsere Testergebnisse (nicht spielbar ohne dicken Pentium), die von anderen Zeitschriften in ganz Europa bestätigt wurden, schreckten offensichtlich Microprose auf. Grand Prix 2 wurde für einen erneuten Tune-Up nochmals in die Command-Bax gegeben. Weitere sechs Wochen Programmierung sollen die Simulation jetzt doch 486-tauglich machen. Ob das gelingt, werden wir in einem Nachtest der original-verpackten Version nochmal klären. Auf unsere damalige Wertung hat das keinen Einfluß; die Wertung ist völlig unabhängig von den Hardware-Anforderungen.

## Viel Licht, etwas Schatten

Ich finde die Neuerung, den Top-Spielen mehrere Seiten zu gönnen, sehr gut. Allerdings fiel mir folgendes unangenehm auf: Wo sind die Online-News geblieben, die sicher viele Leser interessiert haben? Was passierte mit PC Junior? Wo bleibt die »Hall of Fame«? Warum wurde der PentiumPro 150 getestet, obwohl der PP 200 doch schon auf dem Markt ist (und auf der CeBIT präsentiert wurde)? Eine Sache zu »Descent 2«: Warum bekommt dieses Spiel eine so hohe Wertung? Der Name Descent 1.5 wäre sicher passender gewesen: Die KI wurde aufpoliert, die Grafik verbessert, neue Bots und neue Levels – das ist doch ein Fall für eine Missionsdiskette.

(Arno Fleck)

Die Online-News werden sicherlich in etwas spiele-schwächeren Monaten wiederkommen; zur Zeit brauchen wir wirklich jede Seite für die heißen Spieltests. Wer sich über die neuesten Online-Trends informieren will, sollte ab 17. April auf »http://www.pcplayer.de« schauen; dort werden wir wesentlich schneller als im Heft über Online-Aktivitäten berichten.

PC Junior war bei einigen Lesern zwar sehr beliebt, stieß bei den meisten aber auf große Ablehnung. Wir haben uns entschieden, das Thema Lernsoftware und Spiele für Kinder gezielt in Schwerpunkten zu behandeln. In einer der nächsten Ausgaben wird es also eine kompakte Vorstellung empfehlenswerter Edutainment-Produkte geben. Die »Hall of Fame« war für Umbauarbeiten geschlossen und wurde diesen Monat doppelt so groß wie früher eröffnet. Der Pentium Pro sollte von uns mit dem Pentium verglichen werden; das geht nur bei gleicher Taktfrequenz. Oeswegen wurden beide Prozessoren mit 150 MHz angetrieben.

Descent 2 ist weit mehr, als nur eine Missionsdiskette. Die völlig überarbeitete Intelligenz der Rabater macht viele Strategien aus Teil Eins zunichte. Auch das Level-design bietet grundlegende Neuerungen. Nur mit einer Zusatzdisk wäre es also nicht getan. (bs)

## SCHREIBEN SIE UNS

Leserbriefe an die Redaktion können Sie am praktischsten per E-Mail loswerden. Unsere Anschrift im Internet ist »leser@pcplayer.mhs.computerse.com« (ohne Leerzeichen). Natürlich erreichen uns auch Briefe unter der Adresse

DMV VERLAG  
Redaktion PC Player  
Dornacher Str. 3d  
85622 Feldkirchen

Bitte haben Sie Verständnis dafür, daß wir nicht jede einzelne Zuschrift individuell beantworten können. Beim Abdruck von Leserbriefen behält sich die Redaktion Kürzungen vor.



Grand Prix 2 – warum ist es noch nicht erhältlich?



## ► JETZT BLASTTESTS DOCH!



Und jetzt doch:  
3D Blaster im Test.

Entgegen der Ankündigung im Februar bringt Creative Labs jetzt doch seinen 3D-Blaster in einer Local-Bus-Version auf den Markt. Diese Karte soll schwachen 486ern bei neuen 3D-Spielen auf die Sprünge helfen. Das PC-Player-Testlabor hat den jüngsten Sproß der Blaster-Familie auf Herz und Nieren durchgemessen. Die Ergebnisse lesen Sie in vier Wochen.

WORK  
IN PROGRESS

# PC PLAYER 6/96

## ► WEISSE FLAGGE, LETZTE RUNDE



Formel Eins Manager schafft es hoffentlich nächsten Monat an die Startposition.

Fast wie bei Schumis Ferrari: Nach einigen kleinen Startschwierigkeiten rast der »Formel Eins Manager« von Software 2000 auf die Zielgeraden zu. Mit Unterstützung von Deutschlands zweiter Weltmeister-Hoffnung Heinz-Harald Frentzen wird in der Box noch fleißig an der Software geschraubt. Sofern die Programmierer nicht disqualifiziert werden, sollte in der nächsten Ausgabe ein Test des hoffentlich fertigen Programms erscheinen. Außerdem verspricht Microprose eine Update-Version von »F1GP2«. Nach unserem Test in der 4/96 wurde die Simulation nochmal zum Tuning geschickt. Konnte das Programmerteam sich doch noch an den 486er heranarbeiten?

## ► AEROSMITH SPIELT AUF

Ein Computerspiel mit Aerosmith? Hatten wir das nicht vor drei Ausgaben schon mal? Richtig, nach »Quest for Fame« (Gitarren-Simulator) tauchen die US-Rocker

jetzt in Acclams »Revolution X« auf. Spielhandlung: Eine radikale Gruppe kommt in USA an die Macht und will Rockmusik verbieten lassen. Der Spieler ballert sich also zum schwer bewachten Aerosmith-Konzert durch. Wie das nicht gerade zimmerliche Spiel für den deutschen Markt angepaßt wurde und ob die CD-Audio-Tracks den Spielspaß wirklich steigern, können Sie nächsten Monat singen.

»Dude looks like a sprite-yet: Aerosmith tritt im zweiten Computerspiel auf.



## ► DIE BRITEN KOMMEN!

Jetzt wollen englische Firmen den Adventure-Markt so richtig aufmischen. Die beiden ambitionierten Projekte »Fable« und »Gene Machine« protzen mit Super-VGA-Grafik, toller Sprachausgabe und angeblich der Spiel-tiefe, die man in neueren Adventures oft vermißt. Leere Versprechung oder britische Rettungsmaßnahme für das Genre? Nächsten Monat wissen Sie und wir mehr über die englischen Abenteurer.



Doppelter Adventure-pat aus England. Fable und Gene Machine laufen sich für die nächste Ausgabe warm.

**PC PLAYER**  
**6/96**  
**erscheint am**  
**15. Mai**

**All dies und viele weitere Spieltests, Tips, News und Features rund ums PC-Entertainment warten in vier Wochen auf Sie.**

# FINALE

## Neue Hardwareangebote

Auch diesen Monat zeigen wieder einige ambitionierte Kleinanbieter, daß Deutschland ein innovativer Wirtschaftsstandort ist. So bietet man in Neugablonz (nein, das haben wir uns nicht ausgedacht) ein RAM an, das sprechen kann. Gefunden hat die Stimm-Module Daniel Mönich. Die beschreibbare CD-ROM kommt hingegen nicht aus Tokio oder San Francisco, sondern Rosenheim: Dort bietet jemand das erste »4xSpeed CD-RAM« an, so meint zumindest Markus Weick. Und Michael Straube aus Oberweser entdeckte eine völlig neuartige Speichertechnologie. Was das »CD-Roll-Laufwerk« mit »Inter, Atude« so alles kann, blieb uns aber bisher verborgen.

4 MB-Speichererweiterung  
(4x 1 MB-Stimm-Module) 130,-  
Tel. 089 30 11 11 11

1 PC 486 DX m. Monitor, 1 Kombi-  
gerät = (Tintendrucker, Fax,  
Scanner), 1 Tintenstrahl-Drucker,  
Scanner, 4 Mo PS/2 72 Pin, 4xSpeed  
Ram, Win 95 Vollversion, Word  
CD-Ram, Win 95 Vollversion, Word  
6.0, Excel 5.0, Works 3.0 m. Money  
3.5 (auf CD's), Dos 6.22 mit Win 3.11  
(alles Orig m. Handb.)

CD-Roll-Laufwerk  
Die ultimative  
CD-Roll-Laufwerk  
DM 99,-

## Die Kekskarte

Soundkartenhersteller Terratec hatte zur CeBIT etwas besonders knuspriges zu bieten: »TerraTUC«, der Cracker mit dem 16-Bit-Crunch und dem General-Midi-Geschmack. Dahinter verbirgt sich natürlich der beliebte »TUC«-Cracker, der einfach in eine neue Packung gesteckt wurde. Der am CeBIT eingeleitete Wettbewerb »Wer verzehrt die ganze Packung, ohne einen Schluck zu trinken, am



## tikis MS-SpieLDose



»Ich schreibe auf das Attest, bedingt windows-tauglich, da doppelklickbehindert.«

## ANLEITUNG DES MONATS

Mal sehen, ob Sie rauskriegen, von was in dieser Anleitung die Rede ist. **Tip:** Die Übersetzung stammt aus dem Englischen.

Ein ganz Kontrolle Spielpolster für IBM PC XT/AT und compatibles in Höhe Leistung.

PAKETINHALT:

Orion 95 Spielpolster  
Bedienungsanleitung  
SPIELPOLSTERINSTALLIERUNG

- 1: Schalten Sie Ihren Computer System aus.
- 2: Verbinden Sie den Kabel Ihren Orion 95 zum 15 stiftbaren der Spielkarte
- 3: Schalten Sie die Computer wieder ein. Jetzt können Sie mit dem Spiel anfangen.

OPERATION:

- Ihren Orion 95 hat zwei Funktionsknöpfen
- 1: Ein Knopf für links- und rechtsseitig Gebrauch.
  - 2: Ein Knopf für die Turbofunktion.
- Turbofunktion: Wenn der Knopf »off« gibt, wird Ihren Orion 95 nur ausführen. Alle Knöpfen funktionieren wie Einzelschussknöpfen. Wenn Sie die Turbofunktion gebraucht, gibt es zwei kopfen für Turbo die konstant Aktion geben, sowie schnelle Feueschuss des Maschinengeschützes oder ununterbrochen springen. Nach Installierung, lassen Sie These Lieblingsprogramm laden und prüfen Sie das Spielpolster.

Falls Sie es noch nicht rausgekriegt haben, hier die Auflösung: Es handelt sich natürlich um ein »Gamepad«. Aufgespürt hat dieses kleine Übersetzungspuzzle das Team von Raiser Advertainment aus Reutlingen (mit bestem Dank an Silke Maier).

schnellsten?« fand aber erstaunlich wenige Teilnehmer. Unsere Redakteure gaben jeweils schon nach einer Ladung »Fünf TUC auf einmal« auf. Besonders witzig auch der Text auf der Packung: »Passend zu jeder Gelegenheit, ob unter Tage, in der Sauna oder sogar im Stau auf der Autobahn A9 Nürnberg-Hof«.

## Wer braucht schon Bilder?

Gleich drei Leser, René Brüntrup, Siegfried Kubsch und Jan Wiltshut, machten uns auf ein seltsames Umfrageergebnis aus der Fernsehzeitung »prisma« aufmerksam. Für die hat nämlich das Institut imu herausgefunden, daß ganze 58% aller Computerkäufer Wert auf eine Grafikkarte legen. Offensichtlich schauen sich also die anderen 42% lieber ihre Tapete an oder kleben ein Microsoft-Logo an ihr Küchenfenster...



1. CD-ROM-Laufwerk, 63% aller Erstkäufer
2. Grafikkarte, 58%
3. Modem, 40%
4. Soundkarte, 33%
5. Scanner, 31%

## Versprecher des Monats

»...so daß wir diese Dienstleistungen nicht nur unseren Kunden vorenthalten können.«

Felix Somn, Geschäftsführer von CompuServe, auf der CeBIT-Presskonferenz. Gemeint war natürlich, diese Dienstleistungen anzubieten...

Der gnadenlose Wettlauf um die Führung hat begonnen

# GIER MACHT INTRIGEN



TOTALLY

VOICE

ACTIVATED,

TOTALLY

INTERACTIVE

EXCITING GAMES WITHIN A GAME

VOICE ACTIVATED ENVIRONMENTS

## VIRTUAL CORPORATION

überholte  
**49,95 DM**  
Preisempfehlung

Virtual Corporation versetzt Sie in eine katzenbügige und reiche Welt, in der nur die Stärken überleben. Je dünner, desto ältere lernen Zukunft, realisieren neuen Computertechnologien visionären Dimensionen. Alles ist vernetzt.

Werden Sie Präsident von Megadyn Systems, dem eindrucksvollen und mächtigsten Internet-Gigante. Ein atemberaubendes Spiel am Nacht und Erfolg beginnt!

Sie starten auf der ersten Stufe der Karriere-Luft und kämpfen sich an die Konzernspitze von Ahr, seien Sie weisend, denn es ist ein harter Weg! Begegnen Sie sich gegen Intrigen, prestigeträchtigen Strukturen und fiese Freundschaften. Spionage und ständige Überwachung sind eine permanente Bedrohung. Ziehen Sie Geschick an den Fäden, die sich bieten. Schließen Sie Allianzen in dieser virtuellen Welt, die Sie zu sich selbst halten. Aber Vorsicht: Niemand ist sicher und nichts ist wie es scheint! Ihr Geschick hängt von Ihrem eigenen Geschick, Einfühlungsvermögen und dem nötigen Maß an Schnelligkeit ab.

Microforum Virtual Corporation, das erste sprachgesteuerte Spiel für Windows® 95 mit CD-ROM und komplett in deutsch. 32-Bit Power für ein herausragendes Echtzeit-Interaktions-Szenario.

Dank modernster Sprech-Technologie ist kein Sprechtraining erforderlich. Die Verständigung mit den Akteuren erfolgt einfach per intelligenterem Mikrofon (Testator optional).

Systemanforderungen: Windows® 95, 486DX/50, 0 MB RAM, Maus, schnelle VGA-Grafikkarte (640x480 256 Farben), Windows® 95 unterstützte Soundkarte, DoubleSpeed 60-RPM Lautsprecher.

**Microforum**

ein echtes 32bit spiel  
für **Windows® 95**

GUTE SOFTWARE PREISWERT!

**TopWare**

Artwork: digital publishing

TopWare CD-Service AG • Markkircher Str. 25 • 68229 Mannheim • Tel.: 0621 4805-0 • Fax: 0621 4805-100

Ab  
Mai '96  
im Handel  
erhältlich





# 15s **X**traterrestrisch...

Da staunt Commander X nicht schlecht. Sony erweitert seine legendäre Trinitron-Computermonitor-Serie um einen 15-Zöller, den man sich leisten kann.

Der **Multiscan 15sx** bietet alles was On- und Xtraterrestrische bei einem Monitor vorfinden wollen.

Und das zu einem sagenhaft günstigen Preis.

Zu sehen gibt es unseren kleinen Neuen ganz in Ihrer Nähe bei den Filialen folgender Händler:

- **ESCOM**
- **Media Markt**
- **SATURN**
- **ComTech**

Dort wartet Commander X auf Sie. Noch Fragen?

<http://www.sony-cp.de>

**Just call or fax:**

Mo-Fr, 14.00-17.00 Uhr

Infoline: 02 21-5 97 73-76

Mailbox: 02 21-5 97 73-85

Fax: 02 21-5 97 73-50

**It's a Sony**



**Sony Computer • Peripherals • Components Europe**

A Division of Sony Deutschland GmbH  
Hugo-Eckener-Str. 20, 50829 Köln

